オトナアニメ

Otona Anime Vol.05

Vol.5

洋泉社MOOK



おおきく振りかぶって

代永翼×中村悠一／黒田洋介

銀魂

山本寛

独占ロングインタビュー!

電脳コイル

シグルイ／バッカーノ!

ヱヴァンゲリヲン新劇場版:序

スカルマン　出渕裕

原恵一／三条陸／石田敦子

井上麻里奈

太田貴子×中川翔子

魔法の天使　クリィミーマミ

天元突破グレンラガン

30ページ大特集。

「新世紀エヴァンゲリオン」のGAINAXが放つTVロボットアニメーション叙事詩!!

GURREN LAGANN

天元突破グレンラガン VOL.1【完全生産限定版】



DVD2枚組［本編ディスク+特典映像ディスク］

¥4,200［税込］ANZB2771～2772／2話収録

【収録エピソード】第1話「お前のドリルで天を突け!!」第2話「俺が乗るって言ってんだ!!」

■全巻初回購入者特典応募券① 封入■KONAMI製プロモーションカード1枚封入

特典収録内容
■「ヨーコが行く～GAINAXでアニメのお勉強ッ!～」
ヨーコ役の井上麻里奈がアニメ制作現場のGAINAXに潜入!
驚異の映像テクニックを体験して、さらには自ら動画にもチャレンジ!!
■オーディオコメンタリー収録
中島かずき×柿原徹也×小西克幸×井上麻里奈［通常版共通］

※「完全生産限定版」は数量限定です。数量に達し次第「通常版」の販売になります。
「通常版」仕様:本編ディスクのみ、価格¥:4,200（税込）、品番:ANSB2771

DVD 7.25 SPIN ON

天元突破グレンラガン VOL.2 8.22 RELEASE

¥6,300［税込］ANSB2772／3話収録

【収録エピソード】第3話「顔が2つたぁナマイキな!!」第4話「顔が多けりゃ偉いのか!?」
第5話「俺にはさっぱりわからねえ!」

初回限定版特典
■メカデザイン・吉成曜 描き下ろしDVDシリーズ前半収納BOX（1～4巻収納）
■全巻初回購入者特典応募券② 封入

天元突破グレンラガン VOL.3 9.26 RELEASE

¥6,300［税込］ANSB2773／3話収録

【収録エピソード】第6話（解放版）「見てえものは見てえんだ!!」
第7話「それはお前がやるんだよ!!」第8話「あばよ、ダチ公」

映像特典 ■第6話（放送版）「てめら全員湯あたりしやがれ!!」

初回限定版特典
■カミナの名シーンをカードにして、その内1枚をランダム封入予定
■全巻初回購入者特典応募券③ 封入 ※特典、仕様、デザインは予告なく変更になる場合があります。

天元突破グレンラガン キャラクターソング



7.25 RELEASE
¥1,155［税込］SVWC7476



毎週日曜日あさ8:30より
テレビ東京系にて放送中

番組公式サイト www.ani.tv/gurren-lagann
公式サイト www.gurren-lagann.net

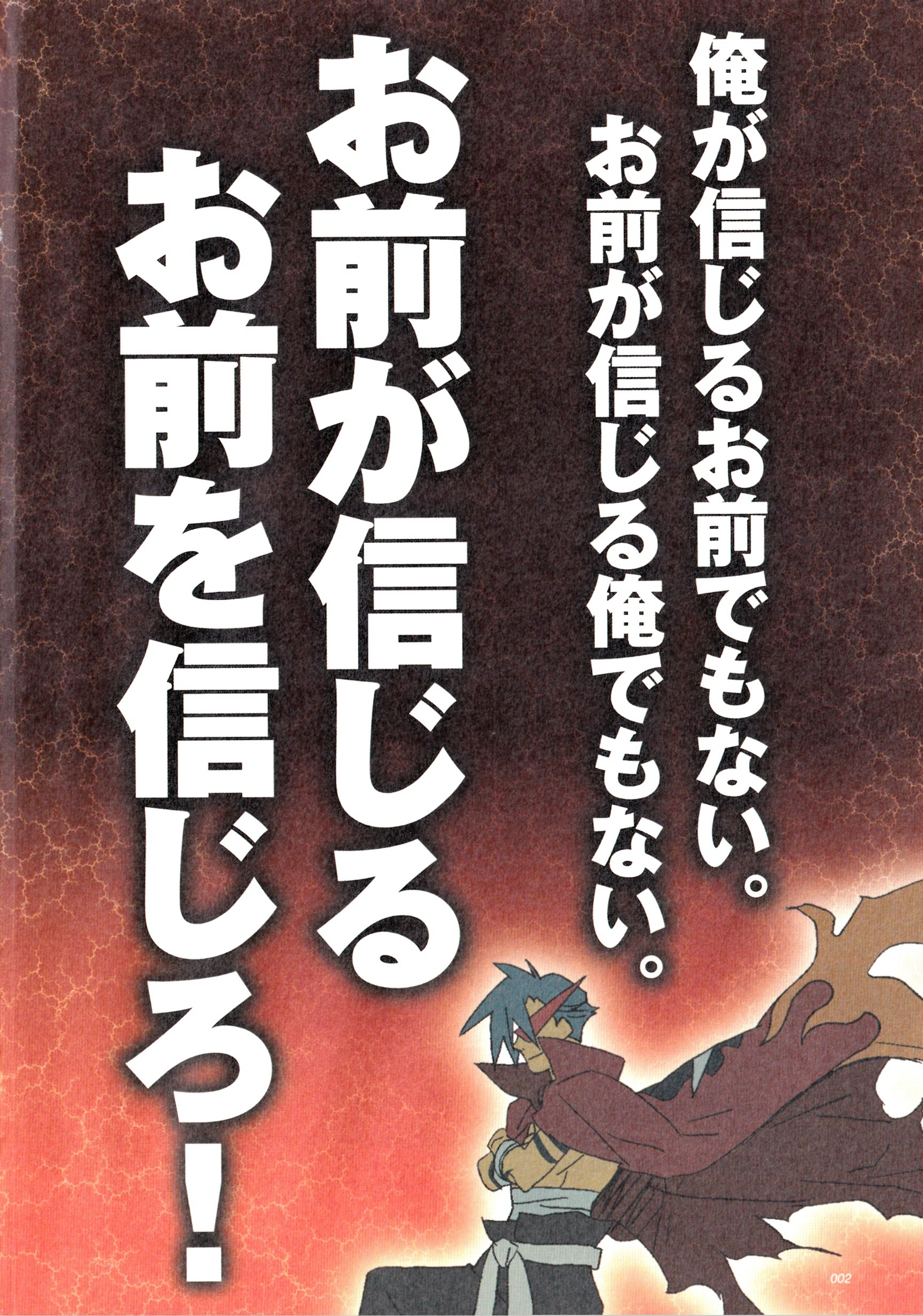
発売:株式会社アニプレックス
販売:株式会社ソニー・ピクチャーズ エンタテインメント

ANIPLEX

オトナアニメ
Otona Anime Vol.05


表紙：天元突破グレンラガン

Contents Vol.5


俺が信じるお前でもない。
お前が信じる俺でもない。
お前が信じる
お前を信じろ！



天元突破グレンラガン

BREAK THROUGH THE DREAM, GURREN LAGANN!



INTRODUCTION
イントロダクション

文／ギンティ小林

正直に言おう。放映開始前までは『あしたのジョー』『宝島』『ゲッターロボ』『男一匹ガキ大将』『仁義なき戦い』などへのオマージュが詰まった、男気溢れるロボットアニメ程度に思っていた。

しかし、オンエアを観て仰天！　その予想は軽く突破されていた。僕らは人跡未踏の領域に向かおうとする作品の誕生を目の当たりにした。そこに描かれていたのは、偉大なる過去の作品の魂を受け継ぎ、王道を貫きつつも、予測不可能に爆進する怒涛のストーリー展開。そのストーリーを支える瞬きの許されないほどスピィーディーかつアクティブなアニメーション。そして世代を超えて泣ける名シーンの数々……。万が一、日曜日の朝、徹夜明けにオンエアを見ようものならバキバキになってしまい、夜まで眠れなくなってしまうほどのパワーに満ち溢れている。

本特集では、爆走アニキと穴掘り舎弟が合体ロボで戦う第1部から、アニキの死を乗り越えて挑むテッペリン攻略戦、最後の岐路に立つ男たちの姿を描いた第2部までの15話をを徹底総ざらい！　監督・今石洋之にこれまでの『グレンラガン』を語ってもらい、脚本家・中島かずきにこれからの『グレンラガン』についてたっぷり語ってもらった。

『天元突破グレンラガン』――それは運命と戦い続ける男の物語！　そして、これはロボットアニメの限界を突破し、僕らのハートと明日を貫く作品だ！　もしも『グレンラガン』を見て、何も感じない者がいるとしたら、ハッキリ言わせてもらう。そいつは病気だ。医者に診てもらうか、カミナのセリフがすべて頭に叩き込まれるまで『グレンラガン』を見続けることを強くオススメする！　グレンラガンをなんだと思ってやがる！

GURREN RAGAN STORY & REVIEW

今石洋之監督が語る 天元突破グレンラガン

第１部&第２部

全４部構成の『天元突破グレンラガン』のうち、快調な序盤戦からカミナが非業の死を遂げるまでの第１部、カミナを失ったシモンが雄々しく螺旋王に立ち向かう第２部を今石洋之監督とともに徹底解説！ これを読んで激動のグレンラガン世界を一緒に乗り切ろう！

文／ギンティ小林、神坂ヒロシ

第１話 お前のドリルで天を突け！





■STORY

遥かな未来。人々は地中で何百年も息を潜めるように暮らしてきた。そんな村のひとつ・ジーハ。村を広げるための穴掘りをしていた少年シモンは、ある日、掘り進んだ先で偶然、顔だけの謎のロボットを見つける。

脚本：中島かずき／絵コンテ：今石洋之／演出：大塚雅彦／作画監督：錦織敦史

遂にはじまった第１話は、宇宙での戦闘シーンから幕を開ける。
「夢か妄想かわかりませんが、宇宙に出た彼らを想像させるシーンですね。最初は見せないでおこうと思ったんですけど、中島かずきさんから“見せておくべきだよ”って言われたんですよね。まあ、宇宙の次が地下の生活の話になるから、これはこれでギャップがあって面白いかなって（笑）」

宇宙戦の後、物語は過去にさかのぼり地下で原始的な生活を送るシモンたちの姿が描かれる。そこでは、『あしたのジョー』魂が炸裂するブタモグラにまたがった脱走シーンから、１話の見せ場であるラガンＶＳガンメンのバトルまでが問答無用に展開。とにかくキャラクターたちが前のめりに動きまわる怒涛のアニメがはじまった！
「僕は、キャラクターたちが棒立ちで喋り続ける動きのないシーンがあまり好きではなくて。だから、特に導入の会話シーンは毎回、工夫しようと思ってますね。喋っている舞台を面白くしたり、移動しながら会話するとか。そうすれば、説明的なセリフを喋らせても見ている人は退屈しないと思うんですよ。１話でいうと、ガンメンを追ってジーハ村に来たヨーコがカミナに、地上での状況やガンメンのことを説明するシーンで、とにかく２人を動かしましたね」

ガンメンを撃退したシモンたちは、ラガンとともに初めて地上に飛び出る！ 画面いっぱいに地平線が広がるシーンが印象的だ。
「１話のうちに、シモンたちを絶対に地下から出したかったんですよ。地下の中で話が終わると、見た人から“ずっと地下の話なのかな”と勘違いされそうだし、暗いじゃないですか。“穴掘り”はシモンにとって大事なアイデンティティになるんですが、最後は開放感のある感じにしたかったんですよね」（小林）

第2話 俺が乗るって言ってんだ!!



■STORY

地上に出たシモンたちを待ち受けていたのは、さらなるガンメンの群れ。彼らの危機を救ったのは、ヨーコの村・リットナーの人々だった。彼らと合流したシモンたちは共に戦い、敵のガンメンを奪い取り、見事勝利を収めることに成功！　多くの人々に希望を与える。

脚本：中島かずき／絵コンテ・演出：佐伯昭志／作画監督：本村晃一

　このエピソードでは荒廃した地上の状況が描かれ、リーロンやダヤッカといったレギュラーキャラも登場。併せてカミナが、自分を置いて先に地上に旅立った父（『宝島』のシルバー船長似）を追いかけるために地上を目指していたことがここで明らかにされた。アクションシーンでも、後にグレンとなるガンメンを奪取した後、ラガンをボール代わりに投げて武器にするなど、野蛮極まりないタッグプレイで勝利を手にしていくカミナが文句なく頼もしい。

「特に1～2話までは、“人間対ロボット”という図式、相手の大きさをとにかく印象づけたいなと思っていましたので、コックピットを人の手で開けようとしたり、ロボットを乗っ取ろうとして、素手で（銃を持っていたけど）殴りかかるというシーンを意識的に入れていきました。作画的には大変だけど（笑）。乱暴なロボアクションは確かに狙ったところではあります。ハイテクなものを使っても、結局使う人たちがバカだからこうなっちゃう、みたいなところが描きたかった（笑）。あと、肉弾戦メインで描いているのは、70年代のロボットアニメのイメージもあったんです。斧持って走ってくる『ゲッターロボ』とか（笑）、ああいう野蛮なイメージを最初は出したいなって」（神坂）

第3話 顔が2つたぁナマイキな!!



■STORY

カミナやシモンの前に、人間掃討軍極東方面部隊長ヴィラルと名乗る獣人が出現。ヴィラルの操縦するガンメン・エンキの戦闘能力にラガンとグレンは敗退。シモンは地上に出たことを深く後悔しはじめる……。

脚本：中島かずき／絵コンテ：大塚雅彦／演出：孫承希／作画監督：近岡直、石原満

　この回で遂にグレンとラガンが合体する。記念すべき初合体は、カミナの乗るグレンに無理矢理ラガンのドリルを突き刺すというもの……。合体ロボットアニメ史上に残る強引かつアバウトな名シーンである。

「あんな合体をしたら、カミナが危ないですよね(笑)。グレンラガンの合体は、他の合体ロボのような合体にはしたくなかったんですよ。それにあれは、正確には合体じゃない。ラガンの特殊能力でグレンのシステムを支配しているから、乗っ取り(笑)。『グレンラガン』のテーマでもある『気合いで乗り切る』を表現したかったんですよ。ロボットを操縦する男たちの『合体したい！』と思う意思に、メカがついていく感じにしたかった。合体したグレンラガンの手足が伸びるのも、『カッコ良くなりたい！』と思うカミナたちの魂に準じた形状になったんです（笑）。だからグレンラガンの完全変形のオモチャを作るのは無理なんですよね……。実は『グレンラガン』は最初、おもちゃ先行の企画ではじまったんですよ。それが諸々あって中止になって、そこから新たにはじまったんです。そのときに、『だったら絶対にオモチャにできないロボットにしてやる』って誓ったんですよ（笑）」（小林）

第4話　顔が多けりゃ偉いのか？



■STORY
ヨーコ、リーロンを加えての旅の途中、「漢の合体」にこだわるカミナは、シモンに特訓を要求。そこに獣人ハンターを営む「黒の兄弟」＝キタンと三姉妹、さらに新たな獣人が登場。しかし腹ペコのシモンとカミナは調子が出なくて……。

山口宏／絵コンテ・演出・作画監督：小林治

『BECK』『PARADISE KISS』などを手がけた小林治が、絵コンテ・演出・原画を一手に引き受けたエピソード。今までの作画とは一線を画した、ラフでシンプルな彼独特のタッチが画面や演出面で色濃く出たことから、一部ファンによってネットで大いに騒がれることに。またこの回からグレンラガンのレギュラーの合体シーンが登場。

「本人たちはいたってマジなんだけど、実にくだらない話をやりたかったんですよね。シリーズの中で僕自身がプロットを書いたのは、実はこの4話だけなんです。もっとも“合体へのこだわり”じゃなくて、“寝ている獣人を喰う”っていう話の方なんですが(笑)。喰おうと思ったら、ギャー！っと暴れ出すっていう。とにかくシリーズが進んでいくとシビアな話も増えてしまうので、馬鹿をやるならここしかないな、と思って。あと、パイロットのお腹が減ると調子が出ないグレンラガン。ここでは、要は気合で動いているんだってことを描きたかったんです。ブータも我が身を削って意外な活躍をするんですが、マスコットキャラって、うっかりするとどんどん忘れられていっちゃうので、なんとかキャラを立たせる方法はないかと思って、あんな感じになったんですよね」(神坂)

第5話　俺にはさっぱり判らねえ！



■STORY
旅を続けるカミナたちだが突然、地面が崩れ地下に落下してしまう。落ちた先は古びたガンメンを「顔神様」と崇める奇妙な村だった。ガンメンから出てきたカミナたちは「顔神様の使い」として歓待されるが……。

脚本・絵コンテ：佐伯昭志／絵コンテ・演出：富田浩章／作画監督：貞方希久子・雨宮哲

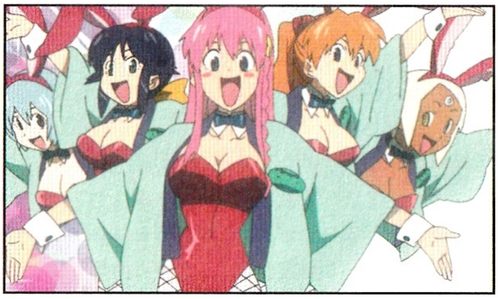
カミナたちが異教の支配する村に訪れる5話は、前回までの陽気なテイストとはガラリと変わり、主人公たちが悲惨な現実を目の当たりにするハードな話に仕上がった。

「4話から6話で、シモンたちの旅にバラエティを出したかったんですよ。だから、5話は見ている人たちが“どうしたの!?”って驚くくらいシリアスにしたかったんです。物語がドンドン先に突っ走っていく話なので、この辺りで話の振り幅をできるだけ広げたかった。シリアスな展開にすることができたのは、脚本を書いてくれた佐伯昭志くんのおかげですね。彼はシビアな話が得意なので。絵的には、地下の様子をモノクロで見せる感じにしたり、と実験的にやってみました」

この回では、重要なキャラクターとなる少年ロシウが初登場。

「ロシウは、もう1人のシモンみたいなものだと思うんですよね。もしもシモンが、ロシウの村で育ってたら、彼のようになっていたかもしれない。それにしても主人公たちが旅の途中で、異教が支配する村に立ち寄る展開ってベタですよね（笑）、我ながら。まぁ「グレンラガン」は「ベタの限りを尽くす」くらいの気持ちでやっていますから。」(小林)

第6話 てめら全員湯あたりしやがれ!!



■STORY
ガンメンを追いかける内に深い霧に迷い込んだグレン団一同は、いつしか巨大な湯屋に到着。歓待を受ける彼らは、そこで3姉妹と再会した。しかし、それはガンメンたちの罠だった。温泉でまったりしている彼らに危機が迫る！

脚本：大塚雅彦・中島かずき／絵コンテ・演出：板垣伸／作画監督：柴田由香

オリジナルの6話「見てえもんは見てえんだ!!」(DVD第3巻に収録）を、諸事情によりプレイバック的な要素を加えて再編集したエピソード。温泉エピソードということで、裸を貫いてバトルするグレン団一同の姿が眩しすぎました。真っ赤な湯屋のイメージは、明らかに国民的アニメ監督のあの大ヒット作から。また暖簾をくぐると『新世紀エヴァンゲリオン』のレイ＆アスカ、『トップをねらえ２！』のノノ＆ラルク、『まほろまてぃっく』のまほろさんと、ガイナックス作品のヒロインたちがバニーガール姿でお出迎え。さらに彼女らの挨拶「いらっしゃいまっせー！」は、成人向けながら実は脅威の80年代作画アニメ『くりいむレモンPART4 POP CHASER』からの引用。
「急に総集編パートを加えることになって、中島さんにその部分のセリフを一晩で書いてもらって（笑)。でも意外と面白くなっちゃったんですよね。さすがは中島さん。あと、やっぱ温泉バトルするんだったら裸で乱闘！　あれは最初から作りたかった。宮崎（駿）さんのやってた、『ルパン三世』の「死の翼アルバトロス」もずっとルパンがパンツ一丁でしょ？　不二子もノーパンだし。ああいうのが好きなんですよ」(神坂)

第7話 それはお前がやるんだよ！



■STORY
再びカミナたち一行の前に現れたヴィラルは、前回敗れた雪辱を果たさんと再戦を挑みにきたのだ。戦いはグレンラガンの優勢に思えた、そのとき、要塞型ガンメン・ダイガンザンが現れグレンラガンは危機に陥る……。

脚本：中島かずき／絵コンテ：板垣伸／演出：中山勝一／作画監督：本村晃一、雨宮 哲

この回では、後に大グレン団の基地となる戦艦型ガンメン、ダイガンザンが登場。全編に渡り激しいバトルが展開される。
「『グレンラガン』に登場するメカの決まりは、顔と手足がついていること。この世界には戦車や戦闘機は存在しなくて、すべてのメカがロボットであってほしいんですよ。だから、戦艦にも手足がついてなければいけない。この話の後、ダイガンザンがダイグレンになるわけですが、あれは『戦闘メカ　ザブングル』のアイアンギアが元ネタだと思われるんですけど、手足のついた戦艦（正確には艦橋が人型）で真っ先に浮かんだのはアオシマから発売していたプラモデルの『合体巨艦ヤマト』なんです（笑)」
さらに、ヴィラルの新たなガンメン・エンキドゥも登場！　しかし、兜を装着していたエンキとは違い、頭にウルトラセブンのアイスラッガー風の刃を装着したエンキドゥのデザインは、エンキに比べると……。
「あれは、ヴィラルをおとしめるため（笑)。あそこで、エンキよりもカッコいい兜をつけてきちゃったらダメなんです。グレンラガンに『兜を返せ！』って言いたいわけだから。それにヴィラルは落ちていく姿が似合う。もっと落としたいですね。苦悩してる顔を見ていると、けっこういい感じになってきたな〜って（笑)」

第8話 あばよ、ダチ公







■STORY

ダイガンザン奪取を画策した大グレン団の大博打が始まった。しかし、カミナとヨーコのキスシーンを目撃したシモンの心は乱れ、ラガンを使った乗っ取り作戦は上手くいかない。シモンに気合を入れ直したカミナの一瞬の隙を突いて、一条のレーザーがグレンを貫いた──。

脚本：中島かずき／絵コンテ：大塚雅彦／演出：岩崎太郎／作画監督：向田隆

カミナ、死す！　第1部のラストを飾る総力戦の果てに衝撃的な展開が描かれたエピソードであり、それを盛り立てるかのようにメインスタッフはおろか鶴巻和哉、平松偵史ほかガイナックスの主要スタッフが総結集した作画はまさにMAX状態。グレンラガンの必殺技「ギガドリルブレイク」もここで初登場した。ちなみにサブタイトルは石川賢『ゲッターロボ』の流竜馬のセリフからの引用。いつもとは違い、物語が終了してから白黒反転して登場したタイトル文字が印象的だった。

「カミナをこの段階で殺すことは、ほぼスタッフ全員に反対されました。でも“絶対にこれだけは譲らん”と思って通しました。これでも死ぬのは、ちょっと遅くなったくらい（笑）。なぜなら、カミナは死んで初めて伝説として完成するキャラだと思ったんです。ストーリーを組み立てる中で、シモンを主人公として立たせていくならば、その対比する対象として逆に落ちぶれていくカミナを見せなければいけない。もしカミナがそういう立場になったら、おそらくもうグレン団から脱走するとか、敵に寝返る展開しかないなっていう予測があって、“そんな彼の姿は描きたくないな”って思ったんですよね。たぶんあのまま生きていると、凄く綻びが出てくるはずなんです。前の７話で、カミナの迷いを描いていて、あのまま物語が進んでいくと、どうしても葛藤するカミナを描かざるをえなくなる。彼のキャラを考えたらそれは違うのではないか、と。シモンを１回殴った瞬間に、物語でのカミナの役目は終わっているんです。だから、刺されて１回死んだ後に、もう一度立ち上がったのは、実はカミナの死体なんだって僕は思っています。その後の合体バトルはもうショータイム、というか、カーテンコールみたいな気分ですね」

カミナが遂に死んだ瞬間、真っ白に燃え尽きるカットは、『あしたのジョー』のあまりにも有名なラストカットへのオマージュだ。「あれは、いろんな人に呆れられた（笑）。コンテでは真っ白ＢＧに線画のみという処理まで決め込んでいなかったと思うのですが、上がったラッシュを見たらああなっていた。スタッフに見透かされた感じがしましたね。“こういうことなんだろ？”みたいな（笑）。それ見ちゃったら“やっぱこれいいなぁ～”って。それから何度か試行錯誤してたんですけど“やっぱ最初のが一番いいわ”と。あと、ストーリーが終わった後に、サブタイトルがバンって出るのは、８話を特別な回にしたかったからです。これは脚本の段階から書いてありました」

第9話 ヒトっていったい何ですか？



■STORY

カミナの死は自分のせい……という自責の念にかられるシモンは、自暴自棄になりガンメン狩りに明け暮れる。次第に仲間からも孤立していく。遂にはシモンの暴走により、グレンが操縦不能に。そんな彼の前にニアと名乗る少女が現れる。

脚本：中島かずき／絵コンテ：大塚雅彦／演出：岩崎太郎／作画監督：向田隆

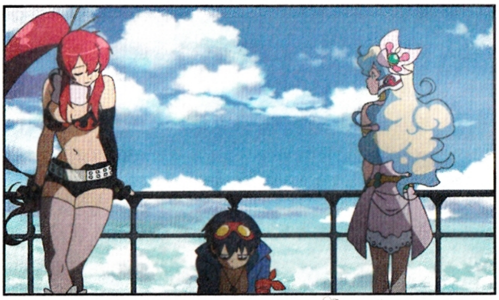
9話からはじまる第2部は、サブタイトルもニアのセリフからの引用に変更。そして、兄貴分を失ってしまったシモンの苦悩が徹底的に描かれるエピソードとなった。

「第2部からは“違う番組がはじまったのか？”と思わせるぐらい雰囲気を変えたかったんですよ。まあ、基本的な展開は、力石徹が死んだ後の『あしたのジョー』みたいな感じでいいかな、と(笑)」

力石を失った矢吹丈は、そのショックから相手の頭部にパンチを打つと嘔吐するようになってしまう。『グレンラガン』ではそのシーンを、なんとロボットでやってのけてしまった！　今まで、オイルを血のように流すロボはいたが、まさかゲロを吐くロボが登場するとは……。『あしたのジョー』愛もここに極まり！

「あれは単純に、ラガンがエネルギーをゲロみたいに吐いたら面白いだろうなって思ったんですよ（笑)。このあたりの展開に関しては、中島さんと打ち合わせをしていても、ズレがなかったですね。“9話でシモンを壊そう。でも、碇シンジくん的な落とし方とは違う方向でいきたい”って話をして。それならば、精神的に壊れながら戦いに出ていくようにしようってなったんですよ」。その結果、ファンがドン引いてしまうほどの辛すぎる物語になり、カミナが生きていた頃のエピソードを観直すファンが続出したという。

第10話 アニキっていったい誰ですか？



■STORY

ニアが人類の敵・螺旋王の娘であることが判明し、緊張する大グレン団一同。しかし当のニアはマイペース。さらにはシモンやヨーコにカミナがこの世に存在しない現実を突きつけ、苛立たせる一幕も。そんな時、流麗のアディーネが再びダイグレンに襲いかかる！

脚本：佐伯昭志／絵コンテ：木村隆一／演出：栗本宏志／作画監督：中村章子、平田雄三

ラガンもすっかり動かなくなり、一見地味だが、シモン復活へのステップアップとしては重要なエピソード。“カミナなしに大グレン団は存在し得ない”という固定概念に捉われているシモンたちを、まったくの部外者であるニアが揺さぶっていく。自分だけでは何もできないと思いこむシモンに、“私はアニキという人は知りません”＝シモンの存在を認めていると語りかけるニア。その想いに応えるように、クライマックスでアディーネに襲われるニアを助けようと駆け出すシモンの姿に復活の萌芽が。また、ライバルキャラであったはずのヴィラルの風向きがこの辺からおかしくなってきた。

「ヴィラルは檜山（修之）さんが良いですね。アニメファンなら誰でも知っていると思うので、正直檜山さんを非常にストレートな熱血キャラだけで使うのには抵抗があったんです。ところが、オーディションの時に10話のアディーネに怒られるセリフもやってもらったところ、全員が大ウケで（笑)。“申し訳ありませんアディーネ様……！”ってなんかこう従順でヘタレな感じが、物凄くハマってふくらみが出たんです。それで結局檜山さんに決定したわけですが、その時の“アディーネ様……！”っていう檜山さんの声を聞いて、その後のヴィラルのキャラが固まったんですよね」

第11話 シモン、手をどけて



■STORY
仲間たちに見放されたシモンは部屋に引きこもってしまう。そんなシモンを、ニアだけは気遣うのだった。そんな時、獣人たちの罠によりダイグレンが占拠されてしまう。囚われてしまったシモンの胸にカミナの言葉が蘇る。

脚本：佐伯昭志／絵コンテ：本多康之／演出：森宮崇佳／作画監督：西山忍

この回はシモンの復活を描いた第２部の中でも屈指の感動エピソードである。
「本当のこと言うと、シモンが煮詰まるくだりは１話で済ませたかった。だけど、８話までの展開を考えると、カミナの存在がデカすぎて……。それなのにシモンが１話で復活するのはありえないですから。それで9話から11話までかかったんです。この回は佐伯くんの脚本だけど、カミナの登場する回想シーンは中島さんに書いていただいたんですよ」
カミナの遺した言葉「自分を信じる」の意味に気づいたシモンが、『トップをねらえ！』のガンバスターのように腕を組み、名乗りをあげるシーンは最高に泣ける。
「だけど、あの名乗りは全然言えてないんですよね（笑）。あの名乗りは、実は僕が自分で書いたんですよ。僕がコンテのときに、シモンに何か情けないこと言わせてグチャグチャにしたいなー、と思って。中島さんが書くと、ちゃんと韻を踏んだカミナの名乗りになるんですけど、僕が適当に書くと言いたいことを言いっぱなしな感じになるんですよ(笑)。あそこでシモンが、カミナばりの気の利いた言葉が言えたら、イキナリそこまで成長したのかよ、って思いますからね。“うまく言えてないけど、気持ちだけはそこまで行ったぜ”みたいな感じがいいかな、って思ったんですよ」

第12話 ヨーコさん、お願いがあります



■STORY
王都への道中、海を横断することになったダイガンザン。大グレン団メンバーはニアを囲んで初めての海に浮かれっぱなしで、ヨーコはそれが気に食わない。そこに流麗のアディーネが急襲、グレンラガンは初の海中戦に挑むことに。

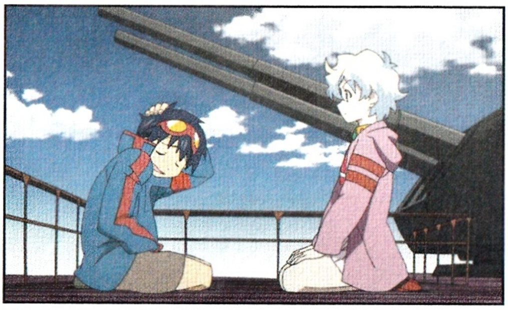
脚本：砂山蔵澄／絵コンテ：木村哲／演出：栗本宏志／作画監督：高村和宏、平田雄三

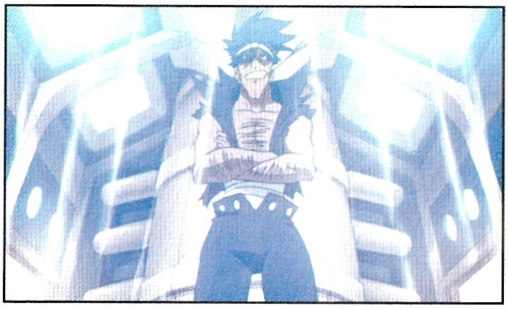
11話でシモンの復活を描いたとするなら、この12話はヨーコ復活のきっかけとなるもの。全面的に大グレン団を受け入れているニアの姿に、いつしかヨーコも心のガードを取り去っていく。しかも、ヒロインたちの水着披露やグレンラガンの海中戦など、ヒロインファン＆ロボファンへの目配せも効いた、抜け目のないエピソードとなった。
「僕や中島さんだけで作業を進めていくと、作品が“漢祭り”になってしまうので、この水着のエピソードだけは始めから作画監督に高村（和宏）を配置しておきました（編註：高村和宏さんは『まほろまてぃっく』『この醜くも美しき世界』でキャラクターデザインを担当したガイナックスの萌えを支えるアニメーター）。12・13話でそれぞれ海中戦、空中戦というロボットアニメの基本を描こうと思ったんです。その辺は、醍醐味的な部分ではあるんですが、言ってしまうとある意味ディティールでしかなくて、ここまでテンポの速い構成だと後で描けなくなるかもしれない可能性があったので、やれる時に一気にやってしまえ、と。あと、ちょっと描ききれていなかったヨーコのドラマをクローズアップしている感じです。で、ここをクリアしたらもうボス戦。早い！(笑)」

第13話 みなさん、た〜んと召し上がれ

第14話 皆さん、ごきげんよう

第15話 私は明日（あした）へ向かいます





■STORY

ついにテッペリン攻略戦の幕が切って落とされた。多くの犠牲を出した死闘の末、大グレン団は勝利をおさめた。皆が勝利を祝うなか、ロシウの脳裏には、螺旋王ロージェノムが最期に残した言葉が焼きついていた——。

『グレンラガン』初の空中戦が繰り広げられた13話からはじまり、14話では空飛ぶ戦艦型ガンメン・ダイガンドとテッペリンが合体、15話ではテッペリンに隠されていた超巨大ガンメン・デカブツの登場など、クライマックスに向けて毎回、限度を超えたバトルが勃発！　第１部で繰り広げられたロボット同士の殴り合いからは想像もつかなかった展開である。ここまで豪快な戦いを見せた後にはじまる第３部では一体どんな戦いがはじまるのか？　興味は募るばかりだが——。

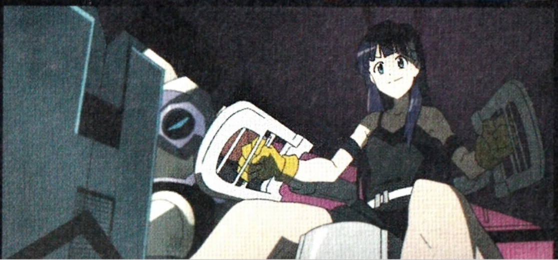
「第３部では、今までとは全然違うデザインの新しい敵が出てきます。戦い方とかも一変しますね。ひとつだけヒントを出すと……ＣＧを使いますよ（笑）」

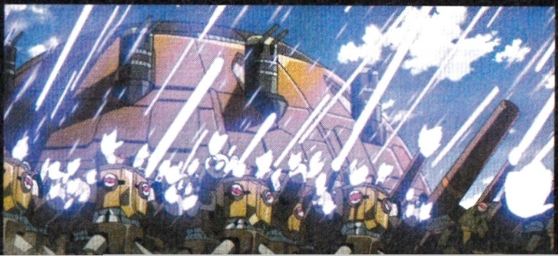
第２部のクライマックス「テッペリン攻略戦」で、シリーズ最大のボスキャラと思われていた螺旋王ロージェノムがまさかのフェイドアウト……こうして「運命と闘い続ける男」の物語はいったん幕を閉じた。が、数々の残された謎……。螺旋王の残した言葉、「螺旋力を持った者が知る重み」とは？　そして「100万匹の猿がこの地に満ちた時、月は地獄の使者となりて、螺旋の星を滅ぼす」とは？

「結局、第２部は何ひとつ謎が解明されないまま終わるんですよね。その謎は３部がはじまった途端、一気に畳み掛けるように明かされていきます（笑）。それによって変わっていく状況と、対するキャラクターたちの行動と展開。面白いと思いますよ（笑い）」









INTERVIEW WITH HIROYUKI IMAISHI

今石洋之INTERVIEW

ロボットものじゃないと成立しないドラマを作りたい

聞き手・文／ギンティ小林・神坂ヒロシ

――まずお聞きしたいのが、キャラクターたちの名前についてです。ファンの間でも言われていますが、カミナは上（かみ）、シモンは下（しも）ってところからきていますよね。これはどういう発想から生まれたんですか？

今石　まだ、キャラクターの名前が決まってないときに、僕が「上とか下で良いんじゃないですか？」って言ったんですよ。あまり変に深い意味のある名前にはしたくなかったんですよね。名前に意味があるんだけど、あまり深くはない（笑）。名は体を表すみたいな感じの名前がいいな、と。メインの3人を決めて方向性を出した後は、中島さんが全部考えてくれました。

――そういうネーミング・センスでついた名前の中に、気になるのがエンキです。ガンメンの名前はヴィラル。あわせるとフランスのコミック作家で映画監督もしているエンキ・ビラルになりますよね？

今石　あれは、エンキ・ビラルじゃないんですよ。人間側のキャラクターは、上下左右とか方向や感情ですけど。獣人のほうは、エンキも含めて細胞やDNAの名前からきてる。だからエンキは塩の塩基なんですよ。ロージェノムはゲノムの王様という意味で。その辺は中島さん考えてくれたんですけど（笑）。ヴィラルは「ライバル」のもじりなんですよ。エンキ・ビラルになったのはホントに偶然。「エンキ・ビラル……まあ、いっか」って（笑）。

――『グレンラガン』は他のロボットアニメに比べると、メカのスペック描写がかなりシンプルですね。

今石　こういう言い方をすると誤解を受けるかもしれませんが、僕はそんなにロボットそのものが好きというわけではないし、メカフェチでもないんです。だけど、ロボットがアクションをするシチュエーションによって得られるカタルシスは欲しい。メカの設定の描写に時間を割くよりも、キャラクターの感情が爆発したとき、ロボットを操縦していることによって、その爆発が10倍にも20倍になるようなシーンを作りたいんです。1話とかは、そういう感じでできたかな、と思ってます。

それに、ロボットものじゃないと成立しないドラマを作りたい。人間ドラマだけに力が入って、ロボットをおざなりにはしたくない。シモンがドリルを使えて、ロボットに乗るようになったからこそ生まれる成長物語になれば、と思いますね。

――『グレンラガン』は劇中でかなり『あしたのジョー』や『ゲッターロボ』をはじめとする今石監督や中島かずきさんたちの愛する作品に対する想いがスパークした描写がありますが、物語の核になる熱い部分はちゃんと元ネタを知らない若い世代に伝わっていますね。

今石　そこは細心の注意を払ったつもりなんですよね。僕は好きな作品のパロディやオマージュ的なことをするのは大好きなんですけど、それを知ってないと話が理解できないというのは嫌いなんです。だから元ネタを知ってれば、より楽しめるけど、知らなくてもちゃんと楽しめる作品にはしなくては、と思いますね。



■Profile
いまいし・ひろゆき

71年生まれ。ガイナックス入社後、『新世紀エヴァンゲリオン』の動画が初仕事。数多くの作品で原画、絵コンテ、作画監督を務め、劇場公開アニメ『DEAD LEAVES』（04年）にて監督デビュー。絵を動かすことに関しては定評アリ！

SOUL SCREAM OF GURREN RAGANN

あばよ、カミナ！グレンラガン男泣き名セリフ集！

文／ギンティ小林

其の一　カミナ兄貴からすべての弟たちへのメッセージ編

まずは第1話、カミナの登場の第一声から。

「上を向いて歩け！」

初登場から景気がいいです。これは「穴掘り」を村の女子たちから蔑まれヘコみまくっているシモンに言った言葉。それでも立ち直らないシモンに言った一言。

「ブスな女が何言おうが、気にするな！」

決まった！　このように、自分に対して自信をもてないシモンに、ラガンを操縦させようとしたときに言ったのが、この名言。

「自分を信じるな！　俺を信じろ！　お前を信じる俺を信じろ！」

一見、滅茶苦茶なロジックですが、命の危険が関わるときは、これくらい前のめりな言葉が効くはずです。その甲斐あって、シモンはラガンを操縦してガンメンと戦う男に。しかし、時にはカミナ以上に熱くなりすぎてしまうこともありました。

「熱くなるのはいい。だが焦るな。ケンカに勝つには、熱いハートとクールな頭脳だ」

実に含蓄のある言葉です。ケンカに限らず、人生すべてにおいて大切にしたくなります。しかし、この名言を吐いたカミナ本人がこの直後にとった行動は、腕力でガンメンのコックピットをこじ開ける場当たり的な戦法……果たしてどこがクールな頭脳なんでしょうか？　などと考えるのは野暮のすること。なぜなら、

「余計なことなんか考えねえで、自分がこうと思ったことをしてみろよ。気持ちいいもんだぜ！」

兄貴たるもの、時には弟分に愛のムチをふるうことも忘れてはなりません。

「お前が迷ったら、俺が必ず殴りに来る。だから安心しろ。お前のそばには俺がいる」

いつまでもファンの胸に刻みつけられたのが、カミナが最期に残した言葉。

「忘れるな。お前を信じろ。俺が信じるお前でもない。お前が信じる俺でもない。お前が信じるお前を信じろ」

そして……。

「あばよ、ダチ公」







其の二　シモンから兄貴へ編

「こわいよ、こわくてたまらないよ。でも……兄貴を見殺しにする方がもっといやだ！」

カミナとともに旅をすることによって、困難に立ち向かう男になりはじめたシモンが吐いたセリフ。本来は争いを好まないハト派なシモンは、戦闘で暴走しがちなカミナの良きブレーキ役となる。

「アニキを生きて戻すためなら、おじけづきでもなんでもするよ！」

そしてカミナの死後、シモンはアイデンティを失ってしまう。その後、様々な困難を経て克服したシモンは、カミナの墓前に誓う。

「アニキ……。俺、自分にしか出来ないこと、やってくるよ。決してアニキにはなれないけど、穴掘りシモンとして、出来ることを」

其の三　カミナが語る男とは？編

「男は死んでも喧嘩にゃ負けんじゃねえ！」



「男なら理屈より行動だ！」
「男は気合いだ！」
「男なら、気合いで空腹を打ち破れ！」

この時代、ここまで「男は」や「気合い」というセリフが飛び出す作品は『グレンラガン』しかないでしょう。

一見、デタラメな男に思えますが、そんなことはささいな問題。なぜなら、

「無理を通して道理をけっ飛ばすんだよ！」

ちなみに、これはガンメンに対する知識のまったくないシモンにはじめてラガンを操縦させようとしたときのセリフ。おそらくカミナならばガンダムもマニュアルも読まず、気合で操縦してみせるでしょう。

しかし、「気合」だけでは、人はついてきません。時には優しい気づかいも必要。

「女子供を護るのも大事な仕事だよ」

獣人たちとの戦いよりも、家族のいるリットナー村に残ることを選択したダヤッカたちに向けた言葉。そんなカミナの戦う動機は、

「ガキどもが安心してお日さん見てお月さん見て暮らせるようにしてやりてえじゃねえか」

暴走気味と思われるカミナだが、時おり見せるこういう器の大きな気遣いが、人々のハートを掴んでいる。それは同性だけでなく異性に対しても。

「10倍返しだ。戻ったら10倍返しだ。覚えとけよ」

異性から告白を受けた場合、このくらいイキなセリフをはいてみたいものです。この言葉のドリルで異性のハートは貫かれる間違いなし。そして、めでたくてベッドインを迎えることができ、生まれたたままの姿になってくれた相手に、この一言を。

「おはようございます……」

ちなみに、このセリフは第6話で、ヨーコの裸を見てしまったときのもの。

其の四　男涙の合体論

「合体ってのはな、気合いと気合いのぶつかりあいなんだよ！」

操縦も気合なら合体も気合。シンプルかつ力強いロジックです。しかし、ただ闇雲に合体すればイイってもんじゃない。合体にも俺ジナル極まりないルールがある。それは、

「漢の合体とは、常に美しく！　そして熱い魂に満ちていなければならない！」

さらに大事なことは、

「男の合体っていうのはな、安っぽい恋愛みたいにすぐくっついたり離れたりするもんじゃねえんだよ！　そんなのはな、本物の絆じゃねえ。見せ掛けだけのまがいもんよ！」

其の五　名乗り編

『グレンラガン』といえば、このご時勢珍しいくらい名乗りをあげるシーンが続出。シビれるセリフが多いので、第2部までの名乗りを一挙掲載！

「おうおう！　教えてやるからそのでかい耳かっぽじってよく聞きやがれ！　ジーハ村に悪名轟くグレン団、男の魂背中に背負い不撓不屈(ふとうふくつ)の鬼リーダー、カミナ様とは俺のことだ！」

「やいやいやい！　聞きやがれデカヅラども！　一度故郷を離れたからは、負けねえ退かねえ悔やまねえ、前しか向かねえ振り向かねえ、ねえねえ尽くしの男意地、グレン団のカミナ様が相手になってやるからそう思え！」

「男の魂燃え上がる、度胸合体グレンラガン！　俺を誰だと思っていやがる！　これよりこのロボの名はグレンラガンだ！」

「俺を誰だと思ってる！　死んでもやりたくねえことは、死んでもやらねえカミナだぞ！」

「おうおうおう、そこのガンメン！　聞いて驚け見て驚け、傍若無人なガンメンどもを怒りの炎で焼き尽くす、天下無敵のグレン団……不撓不屈の鬼リーダー、このカミナ様がお相手だ。どっからでもかかってきやがれ！」

「燃える太陽この手で掴みゃ、凄く熱いが我慢する。意地が支えの漢道。グレン団のカミナ様とは俺のことだ。覚えておきやがれ！」

「無茶で無謀と笑われようと、意地が支えの喧嘩道！　壁があったら殴って壊す！　道がなければこの手で作る！　心のマグマが炎と燃える、超絶合体グレンラガン！　俺を！　俺たちを！　誰だと思ってやがる！」

「兄貴は死んだ！　もういない！　だけど、俺の背中に、この胸に！　ひとつになって生き続ける！　穴を掘るなら天を突く。墓穴掘っても掘りぬけて突き抜けたなら、俺の勝ち！　俺を誰だと思っている……俺はシモンだ。カミナの兄貴じゃない。俺は俺だ！　穴掘りシモンだ！」

INTERVIEW WITH KAZUKI NAKASHIMA

中島かずきINTERVIEW（シリーズ構成・脚本）

カミナの死、そして『グレンラガン』のこれから

聞き手・文／ギンティ小林

――イキナリですが、第8話は泣きました！　この時勢に日曜日の朝8時半から「あばよ、ダチ公」というサブタイトルのTVアニメが見られるとは思いませんでしたよ！

中島　でしょ！

――「あばよ、ダチ公」というのは原作版『ゲッターロボ』の中で主人公の流竜馬が言ったセリフですね。

中島　TVアニメ版では当初、流竜馬を殺す予定があったわけじゃないですか。結局、竜馬ではなく巴武蔵が死んだんですけど。でも、石川賢さん（『ゲッターロボ』原作者）はたぶんそれを踏まえた上で、原作版のなかで竜馬に「アバヨ、ダチ公」って言わせたんでしょう。漫画の中で、そのセリフを言った後に竜馬が仲間を助けるために犠牲になって、実際は生きていたわけですけど、それは彼が死ぬはずだったのに、そうできなかった事情があったからだと思うんです。「あばよ、ダチ公」というサブタイトルでカミナの死を描いたのは、本当は死ぬべきであった流竜馬の仇をとったみたいな気持ちはありますね。

――さすが石川賢先生に『ゲッターロボ　アーク』を描かせた中島さんです！　カミナはゲッターロボに乗ってもおかしくない逸材ですよね。あと、素敵だったのが、第4話で描かれたカミナの合体に対する美学。物語も「男にとって合体とは」ということにこだわった話で感動しました。

中島　それがカミナの美意識なんだよね（笑）。カミナは、いかに美しく生きるか、と最後まで意地を通す男。そういうときに、合体も「男の合体って何だ!?」という葛藤があるんですよ。自分でも、3話での合体はカッコ悪かったなって思ったんだろうね（笑）。でも、俺はあの合体はロボット史上に残る合体シーンだと思うんだけどね。あれはやってないだろう、誰も（笑）。

――その3話で合体したグレンラガンが出す技が『あしたのジョー』の矢吹丈の必殺技、クロスカウンターというのは燃えました！

中島　あははは。俺もシナリオを書いていて「もういいや、やっちゃえ！」って。当然、なんであの世界の人間たちがクロスカウンターを知ってるんだ、という疑問もありましたけど、それは「男のDNAに刻み込まれているんだよ！」と（笑）。だから、それを見たダヤッカも「ク、クロスカウンター！」って無意識に





言っちゃうんです（笑）。
　カミナに関しては、死んだときに視聴者から大きな反響があったのは意外でしたね。反響といえば4話のときも驚いたけど（笑）。「お前たちそんなに（『グレンラガン』が）好きだったのかよ！」って。あの辺りから、「ああ、けっこう見られてるんだな」って実感はありましたよね。話題になるのはいいことなんですけどね。

力石の死なない『あしたのジョー』なんて

――カミナはどこか70年代の匂いがする男だから、今の視聴者たちからはウザいと思われるのでは？　という危惧もありましたよね。
中島　正直、カミナってキャラクターを作ったときは、あそこまでみんなが好きになってくれると思ってなくて。「好き」って人と「いかがなものかな」って人に分かれるだろうなと思ったら、見てる人たちにとっても「アニキ！」になってたんだよね（笑）。逆にああいうキャラクターは新鮮だったのかな。
　ウザいと思わせる部分もひっくるめて、ガーッと突き進む男の魅力みたいなものを感じてくれる人が多かったので、意外にここのラインを信じてもいいんだな、と。もうちょっとやってもよかったかな、っていう思いもあったのは確かですね。あと、2部になってニアが出てきてからは、ストーリーが普通になって「見やすくなった」という声も大きいんです。カミナがいる間は問答無用に物語が進んでいきましたからね（笑）。
――それでも、カミナの死を哀しんでいるファンは多いですよ。「もっと生きていてほしかった」って。
中島　その気持ちはよくわかるんですけど……でも、そうなると「力石徹が死なない『あしたのジョー』はどうですか？」って話ですよ。『あしたのジョー』は力石が死んだ後、丈が力石の亡霊と対峙しながら死に向かう話じゃないですか。それはそれでいいんだけど、『グレンラガン』は少し違う。カミナを失ったシモンがその先を生きていこうとする話なんで。『あしたのジョー』をリスペクトしながら、もうひとつ先に行きたい。言ってしまうと、『あしたのジョー』なんだけど、『宝島』のような成長物にしたいと。
――両方とも出崎（統）作品ですね（笑）。『宝島』は海賊シルバーをジム少年が乗り越えていく話でした。
中島　今石さんに最初に言われたのは「世代交代の話をやろう」ということなんです。ただ、初期の打ち合わせでは、「カミナの死にどころをいつにするか」でかなり話し合ったんですよ。実は僕も最初の頃は、「20話くらいでいいんじゃないか」って思っていたんです。でも、今石さんは「早めに死ぬべきだ」と主張していて。そのやりとりをしていく中で、僕がとりあえず、カミナが早い段階で死ぬシリーズ構成を作ってみたら、今石さんの言っていることは正解だな、とわかったんですね。
――カミナの死を最終回間際まで引っ張っては駄目だった、と。
中島　そうすると結局、カミナの話になってしまって、シモンの成長が描けないんです。
――カミナの死も衝撃的でしたが、2話でカミナが父親の死を知るシーンもショッキングでした。

人は誰でも、大事なものを失って前に進むんです

中島　こういう言い方をしたら残酷だけど、8話までは「いかにカミナを殺すか」ということを描いていたんです。『グレンラガン』はカミナを失うことでシモンが成長する話。人間は誰でも、大事なものを失って前へ進む、それは普通のシチュエーションでもありうることなんだから、そこを大きなテーマにしたかったんですよね。あとはいかにカミナという人間が魅力的かを描き、その魅力的な人間がこんなところで死んでしまうという事実。その事実からいかに僕らが逃げないで（脚本を）書くか。だからそれまでの布石をいくつも入れたんですよ。2話のカミナの回想で登場した父親が死ぬところも、こういう非情な世界で主人公たちは生きていかなければいけない、と言いたかった。それと、アニメのパターンだと、生き別れになった親父がいたら、物語の途中で仮面をつけた男がやってきて助けてくれるって展開がありますよね。「もしかしてあなたが親父なのでは？」って（笑）。『グレンラガン』ではそういう真似は絶対にしませんから、という宣言でもあるんですよ。

──それだけに、亡くなったカミナが遺した言葉がすごく響くんですよね。個人的には第6話でカミナが月を見ながらシモンに言った「俺たち、いつかあの月ってとこまで行ってみようや」が印象に残ってます。第1話の冒頭は宇宙での戦闘からはじまったわけですが、きっとシモンはカミナの言葉をずっと心に刻んで宇宙に来たのでは、って思えるんです。

中島　そうなんですよ。ただ、17話からはじまる3部以降で、「月に行く」ことがホントはどういう意味なのかっていうのを、シモンは思い知るわけなんですけどね。そんなに生易しいものではない、という。

──これも伏線なんですね！

中島　凄いシンプルな話なんですけど、伏線はいっぱい引いてますんで。

──現時点では、見れば見るほど、1話の宇宙戦争のシーンが効いてくるんですね。ああ、いずれシモンはああなるんだな、って。

中島　今の段階ではそうですよね。でも、本当に『グレンラガン』をわかっていただけるのは、全27話を見ていただいてから。それでもう一度、1話から見ていただくと、「あ、そういうことだったんだ！」とわかっていただけるかな。2回見ても3回見ても面白く見れるようにしていますから。あと、できればDVDで、オンエアできなかった本当の6話を含めた上できちんと見てほしい。

──オンエアで第6話を見たとき、総集編的な作りになってるんで驚いたんですよ。

中島　実は、作り手の我々の暴走でオンエアできなかったんですけど（笑）。個人的には気に入ってる話なんですけどね。カミナやシモンたちが必死に女湯をのぞこうとする、くだらない話で（笑）。『直撃地獄拳／大逆転』みたいな、出てくる人間がバカばかり、って（笑）。残念なのは、そこでシモンとヨーコがお互いをどう思っているかが描かれていて、それがあって初めて8話が活きてくる。本来は6話、7話、8話はカミナの死に至る3部作なんですよ。

最後までサプライズの連続！

──9話から、サブタイトルがニアのセリフに変わり、男臭いムードから乙女チックなものに変わりましたね。

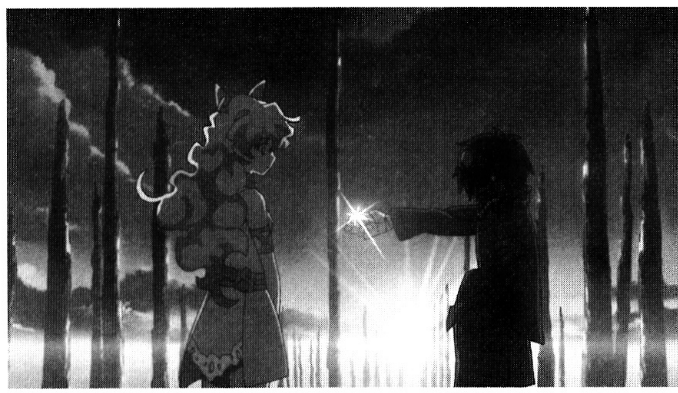
中島　カミナが死んだときにあれだけ盛り上がって、その後に登場するニアが視聴者たちから反発を喰らわないかドキドキだったんですけど。ニアもそれなりに前を向いてる子じゃないですか。それが伝わったところで、皆から受け入れられて安心しましたね。2部は比較的ひと昔前のロボットアニメ的な構図をとってるパートなんです。主人公がお姫さまと出会って、仲間たちと戦艦に乗って、敵の螺旋王や四天王たちと戦う、っていう。

──だけど、2部のラストで螺旋王が倒されたのは驚きました！　実は最終回まで出てくるボスキャラだと思っていたので。

中島　いやいや。あそこで倒さなきゃ先が大変なんですよ（笑）。後ろが詰まっていて、そんな悠長なことやってられないから！

──後ろが詰まってる！　螺旋王は死に際に、謎の言葉を残しますね。





「100万匹の猿がこの地に満ちた時、月は地獄の使者となりて、螺旋の星を滅ぼす」って。

中島　第3部では、どうして螺旋王が人間たちを地下に閉じ込めていたかということがわかってくるんですよ。そこから新たな展開になっていく。

——ひょっとして、27話の中にゲッターロボ・サーガを収めちゃうような展開になるんですか!?

中島　その通りです！　だから、螺旋王は『ゲッターロボG』のブライ帝王くらいの敵。最後は『ゲッターロボ　アーク』までいきますから（笑）。石川先生がお亡くなりになってしまったので『アーク』を完結させることはできないけど、『グレンラガン』でゲッターの魂を受け継いだパターンをやって、風呂敷を畳むっていうのは、自分の仕事だと思ったんで。

——『アーク』といえば、それまでゲッターロボが戦っていたハ虫人類と共闘しますよね。『グレンラガン』も今後は、そういう展開になってくるんですか？

中島　まあ……それはどうかな（笑）。

——お話を聞いているうちに3部の展開がますます気になってきました。

中島、3部は、いきなり7年後の話になるんですよ。地上世界でもう人類は繁栄してるんだけど、実は……っていうことになってる。

——ええっ！　予想を超えすぎた展開ですね！

中島　たぶんみんな、「えっ？　違うアニメ？」ってなると思いますよ（笑）。『ゲッターロボ』以外で例えるなら、全27話でファースト・ガンダムから『逆襲のシャア』までやってる感じなので。だから4部になったら、また違うアニメが始まる（笑）。だから、声優さんがいちいち戸惑ってるんだよね。それが面白い（笑）。

——まだまだサプライズがいっぱいあるんですね！

中島　サプライズは最後までずっとありますよ。2部まではお姫様だったニアの意味も3部でガラッと変わりますし。

——ニアまで！

中島　僕らは3部は凄く好きなんです。3部の脚本はぜんぶ僕が書いたんですけど、出てくるキャラクターたちの動きに引っぱれるように書いたので。そういう意味ではドラマチックだし、おもしろい人間ドラマになってると思います。

——その中でのシモンたちには、さらなる試練が待ち受けているんですよね？

中島　3部ではよりリアルな葛藤がありますよ。仕事してる人たちはみんな「染みるなぁ〜」っていう展開ですよ（笑）。プロジェクト・リーダーの辛さとも描かれるし。

——ますます読めなくなってきました……だけど、さらに楽しみになってきましたよ。

中島　そこで新たな戦いが始まっちゃうんだけど、次が始まることで2部までの戦いの意味を知るし、まあ、かなり皮肉なことが起こってきますよ。痛快活劇とはちょっと違うんだけど、ある種、前向きな男たちの生き方っていうのを書いてることに関しては変わりはない。『グレンラガン』は「少年の成長ドラマ」ではなく、「男の成長ドラマ」なんです。男だから、少年が青年になる話よりも、もっと長い話なんですよね。

「少年の成長物語」ではなく、「男の成長物語」なんです

――大グレン団のメンバーにも様々なことが起きそうですね。
中島　キタンやダヤッカたちがあそこまで膨らむのは計算外でしたね。ヴィラルも3部がいいんです。そういう意味では、いろんなことが折り重なっていくのが3部以降、より複雑になります。1部、2部とはまたちょっと違う肌合いにはなると思いますね。それでも、根本的なところにある男魂っていうのは忘れてないつもりなので、それを信じて、ついてきてください（笑）。
――ついていきます！　あと個人的にはココ爺の謎も気になりますね。それも解明されるんですか？
中島　実はそんなたいした謎じゃないんだよね。17話の冒頭で、いきなりアッサリ解明される（笑）。
――……っ！　2部ではニアに危機が迫ると、どこからともなく現れるミステリアスな男でしたけど……。
中島　ココ爺は、もうちょっと大事に使おうと思ってたんだけど、そんなことやってる余裕がなくなっちゃった（笑）。17話の冒頭にしか説明するタイミングがなかったんで、ざっと説明してるんですよ。本当はもっと描こうと思っていたアイデアもあったんですけど、そのオカズはちょっと拾いきれなかったんですよね。
――それなら番外編がいくらでも作れそうですね。
中島　ただ、実は『グレンラガン』は、かなりタイトな時間の中で進んでる物語だから。意外と番外編が作りにくくなっちゃったんですよ。
――そういえば、1話からそんなに時間が経ってないですね。
中島　そう。1話から3話が2日しか経過していない。6話から8話も2日の話。それで4話、5話、6話がたぶん2、3カ月くらいあるのかな、っていう気はするんですけど。地上に出てから、たぶん半年以内の出来事であるだろう、と。
　今度、コナミから出るゲームにOVAがつくんですが、それが5話と6話の間、5.5話なんですよ。ロシウと出会って、温泉に行くまでの間がいちばん隙間があるんで、そこで頭の悪い、中身のない話をやってます（笑）。
――それは楽しみです！　それにしても、ここまで読めない展開になってくるとは思いませんでした……。
中島　それでも目指しているのは王道なんですよ。王道が僕らの基本中の基本なんで。要するに「やるんだったら徹底的にやろうよ」ってことなんです。まあ、詰まりすぎかなって気もするけど、「詰まりすぎぐらいが俺たちにはちょうどいいや！」って。さすがに作ってみると大変ですね（笑）。でも、27話完結したら、ちょっと今までにはない作品にはなる確信はあるので、とにかく最後まで見てほしいですね。



■Profile
なかしま・かずき
59年生まれ。ご存知、『劇団☆新感線』の座付作家であり、岸田國士戯曲賞まで受賞しているスゴい人。アニメ脚本はほかに『Re:キューティーハニー』（04年）。『闇鍵師』（赤名修）では漫画原作も務める。『大江戸ロケット』『獣拳ゲキレンジャー』にゲスト脚本で参加。9月頃オンエア予定。



■CD Release
「天元突破グレンラガン　キャラクターソング」
2007年7月25日発売
価格：￥1,155（税込）
発売：アニプレックス
収録曲：
1.「BREAK THROUGH THE DREAM」シモン&カミナ
2.「Trust」ヨーコ
3.「BREAK THROUGH THE DREAM」カラオケ
4.「Trust」カラオケ
5.「BREAK THROUGH THE DREAM/pop'n music edit」
6.「Trust/Dance Dance Revolution mix」

■DVD Release
『天元突破グレンラガン1（完全生産限定版）』
2007年7月25日発売



価格：￥4,200(税込)
収録：第1話「お前のドリルで天を突け!」
　　　第2話「俺が乗るって言ってんだ!!」
完全生産限定版
DVD2枚組(本編ディスク＋特典映像ディスク)
・特典ディスク内容：「ヨーコが行く！～GAINAXでアニメのお勉強ッ～」ヨーコ役の井上麻里奈がアニメ制作現場のGAINAXに潜入！　驚異の映像テクニックを体験して、さらには自ら動画にもチャレンジ！
・全巻限定版購入者プレゼント応募券(1)封入
・KONAMI製プロモーションカード1枚封入
・オーディオコメンタリー収録（出演：中島かずき×柿原徹也×小西克幸×井上麻里奈・通常版共通）
※「完全生産限定版」は数量限定です。数量に達し次第「通常版」の販売になります。
・「通常版」仕様：本編ディスクのみ　価格：￥4,200（税込）
特典、仕様、デザインは予告なく変更になる場合があります。

BEST OF BROTHERS & DEATH SCENES IN ANIMATION
ベスト・オブ・兄貴＆男の死に様アニメ

ちょうどシモンにカミナがいたように、過去のアニメに登場するちょっと大人な登場人物たちは、僕らに「人生とは何ぞや？」を手っ取り早くアバウトに示してくれてきたはず。
　この項では、そんな僕たちの「人生の兄貴分」（©ロマンポルシェ。）たちを独断でセレクト。君のこれからのライフスタイルに、その生き様、死に様を刻むことをお勧めします。

文／神坂弘

兄貴キャラ、その変遷を追う

　まずは70年代から。カミナ兄貴の原型とも言える『あしたのジョー』（70年／監督：出崎統）の力石徹はマスト！　初登場から豚に乗って少年院を脱走しようとしたジョーの計画を拳二つで座礁させ、やんちゃこの上なかった矢吹丈に社会の厳しさをきつーく指導。その後もボクシングの先輩としてジョーを導く様は、まさに兄貴分の貫禄。過酷な減量を乗り越えジョーとの再戦に勝利し、さらにそのまま天国に勝ち逃げを決めてしまった衝撃の展開は、『グレンラガン』にそのままトレースされている。

　数ある大人キャラの中でも、特に視聴者の見上げ感の高かった漢と言えば、やはり『宇宙海賊キャプテン・ハーロック』（78年／監督：りんたろう）のハーロックだろう。〈宇宙海賊〉という、正常な男子ならグッと来るしかないキャリアの段階で既に合格だが、ボディにぴったりフィットした髑髏マークのコスモスーツに、マント、アイパッチを装備というビジュアルも、堅気じゃない感満載で最高だ！　堕落した地球に三行半を突きつけながらも、そのピンチの時には駆けつけるという任侠精神にもグッとくるじゃありませんか。ちなみに『グレンラガン』第1話のアヴァンタイトルでも、ハーロックイズムを継承した謎のキャラクターが登場しているわけだが、果たしてその正体は……!?

　70年代兄貴キャラの要素に「女にモテる」というオプションが加わったのが、『超時空要塞マクロス』（82年／監督：石黒昇）のロイ・フォッカー。主人公・輝の憧れの先輩であり、統合軍のエースパイロット（愛機ロイ・フォッカー・スペシャルにはやはり髑髏マークが！）の彼氏は、陽気な熱血漢。黒人女性・クローディアと大人の恋愛関係にあるというアプローチも斬新だったが、その死に様もある意味斬新だった。戦いで重傷を負ってしまったものの、クローディアとディナーを食べる約束をしていたため、フォッカーは怪我を隠して彼女の家に直行。ギターを弾きつつ、酒を飲んで食事が出来るのを待っている間にいつしか昇天しちゃいました……。

　恋人に「ごめん、怪我したから行けない」と言わないダンディズムか、それとも単に鈍感な男だったかはさておきとして、ここらあたりから「大人の男の条件」に〈男臭さ〉だけでなく〈女性の扱いの上手さ〉などに加わり始めた感じがする。いかにもラブコメが流行り始めた80年代のテイストかも。

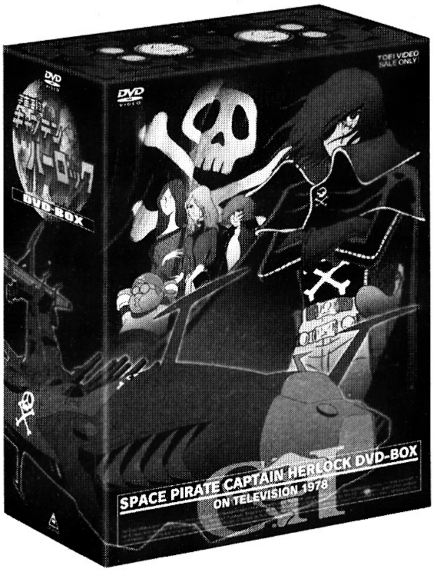
　90年代の兄貴キャラで印象的なのは大ヒット作『新世紀エヴァンゲリオン』（95年／監督：庵野秀明）の加持リョウジ。一見軽薄そうで、意識的に自らをそう見せる部分も多いが、その実態は、ネルフ・日本政府内務省・ゼーレの三重スパイという、聞いただけで忙しそうな役職を兼務！　根が真面目じゃなきゃ、こなせそうにありません。

　趣味のスイカを世話する片手間にシンジが再びエヴァに乗るきっかけを作るなど、兄貴的な活躍も披露する一方、あの葛城ミサトとラブホテルに行ってのピロートークを（本放映時の）夕方6時台のお茶の間にお届けするなど、何かと頑張りすぎたせいか、最後はあっけなく射殺されてしまいました。

　時代はいよいよ21世紀に突入。兄貴の役割も時代によって移り変わってきます。『OVERMANキングゲイナー』（02年／総監督：富野由悠季）登場するゲイン・ビジョウは、〈黒い

サザンクロス〉の異名を持つ狙撃手であると同時に、管理された世界から人々を開放する「エクソダス請負人」。あらぬ疑惑で投獄された主人公ゲイナーと牢屋で出会った彼は、「エクソダス、するかい？」と、いきなりゲイナーに脱獄のお誘い。以後も、ゲイナーに何かとちょっかいを出して導いていく兄貴分として大活躍。

ゲイナーというキャラクターが、「基本引きこもりがちなゲーム少年」と設定されているせいか、何かとネガティブな方向へと流れがちな少年に「それでいいのか？」と問いかける役を仰せつかっている彼氏。アニメを観ているおたく一同に「ゲームばっかりしないで体を動かせ！　お姉ちゃんを口説け！」と叫び続ける富野監督のスマート過ぎる代弁者と言えなくもないのでは!?



宇宙海賊キャプテンハーロックDVD-BOX
東映ビデオより発売中／¥47,250（税込）
※初回生産限定につき、品切れの場合はご了承下さい。



あしたのジョーCOMPLETE DVD-BOX（16枚組）コロムビアミュージックエンタテインメントより発売中／¥50,000（税込）
※16枚組BOXでの販売のみとなります。

カミナも学んだ？　前のめりな男の死に様

今まで挙げてきた兄貴キャラを振り返ってみると、その死が描かれているものは、何故かどれも唐突かつあっさり味なものが多いことにお気づきになられただろうか。

冷静に考えてみれば、そこそこの実力を持つ主人公が尊敬する存在なのだから、そう簡単に死ぬのはおかしいだろう。しかし、彼らが壮絶な死に方をしてしまうと、おそらく主人公以上にインパクトのある存在になってしまう、という恐れがあるからではないだろうか。

ならば、最後に兄貴分としてはどうかと思うが、男の死に様の兄貴分としては最高の逸材を紹介しよう。しかも、思いっきりベタなところでもうしわけない。その人は、『機動戦士ガンダム』（79年／総監督：富野喜幸）に登場するジオン軍のドズル・ザビ！

ビグ・ザムで出動したドズルは、結局ガンダムに敗れてしまう。機体が動かなくなった時点で、既に勝負は終わっているにも関わらず、彼は負けを認めなかった。ノーマルスーツ姿で外に飛び出た彼氏は、自動小銃をガンダムに発砲して、小さな抵抗を開始！

「やらせはせん！　やらせはせんぞ！」

……明らかに負け犬の遠吠えなのだが、その前のめり感が過剰な故にアムロも戦慄。ついでに彼の背後にどす黒いオーラまで見つけてしまい、すっかりダークな気持ちになってしまい、気持ちの上では完全にドズルが頂いてしまっているという奇跡的な瞬間が訪れる！（直後に死亡しますが）

「この人生、負けと思わなければ負けじゃない！」ということを、死ぬ寸前までのささやかな抵抗で教えてくれたドズル兄貴。この原稿も完全に締め切りぶっちぎりなんですが、間に合うと思えば間に合うはず！　届け、俺の思い！（編集長、ゴメンナサイ……）

WHAT IS TOMORROW'S JOE2 ?
『あしたのジョー2』とは何か？

**カミナは真っ白になって燃え尽き、シモンは光るゲロを撒き散らす
――『グレンラガン』に大きな影響を与えた大人の男たちのドラマ、
『あしたのジョー2』とは何か？　徹底解説！**

文／てらさわホーク

飲み屋で聞こえる会話。『あしたのジョー』の話をしている。中年が3人とOLが2人。

「知らないでしょう、『あしたのジョー』」

「知ってますよ、『立て！　立つんだジョー！』ですよね」

違う！　リングに倒れた矢吹丈に、丹下段平はいつも「立つんじゃねえ、ばか野郎～」と絶叫していたじゃねえか！　と言いたい気持ちを抑えるが、しかしどうにも聞き捨てならない言葉が飛び込んできた。

「結局、『あしたのジョー』はさあ、力石徹が死んだところで終わってるんだよネ」

この野郎！　表へ出ろ！　この際、はっきり言っておくが、『ジョー』は力石が死んでからが本番なのだ。

そこで重要になってくるのがアニメ版『あしたのジョー2』（80年）である。名作『エースをねらえ』（73年）、超名作『宝島』（78年）で知られる出崎統が監督を務めた本作。工業地帯に巨大な夕陽が燃える。力石徹をリングで殺し、失意のうちに姿を消した主人公、矢吹丈がふらりと帰還するところから物語は始まる。

出崎統といえばケレン味と叙情性に満ちた演出で知られる映像作家だ。いいところで動画がバーンと止まって一枚絵になるハーモニー処理、または丈の光るゲロでおなじみ透過光処理。そうしたいわゆる「出崎演出」はもちろん『ジョー2』でも全篇に炸裂している。だが本稿で触れたいのはそうした演出上のテクニックではなく、出崎とそのチームが執拗に描き続けた、男についての物語である。しかも主人公だけでなく、原作ではしょせん脇役に過ぎなかった男たちの人生模様。限られた字数の中で、今回何をおいても触れておきたいのがウルフ金串とゴロマキ権藤のことだ。

ウルフ金串（声・納谷六郎）。前途を大いに期待されたボクサーだった。しかし当時駆け出しの丈に必殺トリプルクロスカウンターを決められて顎を骨折し、そのまま引退。以後はやくざの用心棒に身を落とす。敵対勢力からプロの喧嘩屋、ゴロマキ権藤を差し向けられたウルフは、権藤のキックでまた顎を割られ、のたうち回る。この人の原作での出番はほぼここまでだ。最初は丈が力石に近づくための通過点として、その後は丈が再起にいたる通過点として、2度に渡って顎を粉砕されるのだから噛ませ犬人生もここに極まれりだが、しかし『ジョー2』を構成していくにあたり、監督出崎統はこのウルフを放っておけなかった。

第27話「ボクシング…　その鎮魂歌」（脚本：善福次郎）

かつて病院送りにされ、姿を消したウルフ。ある日丈はパチンコ屋で、この男と再会する。最近では心を入れ替えて小さなジムでトレーナーをやっているという。お人好しの会長が借金を作って、俺も金策に走り回ってるんだというウルフに丈は金を都合してやることにした。すまねえな、1週間後に必ず返すと30万を借りるウルフ。

1週間後は大雨だった。喫茶店でウルフを待つ丈。だが何時間経ってもウルフは現れない。「1日、俺のほうが間違えたのかな」

件のジムを訪れる丈。ウルフなら先週から来てませんよ。トレーナー？　そんなもの雇う余裕、うちにはありませんや……。

丈は雨の中を傘も差さずにとぼとぼ帰る。

「矢吹さん！」

泣きながらあとを追ってくる女がいた。かつてウルフの婚約者だった


©高森朝雄・ちばてつや／講談社・TMS

女だ。

「矢吹さん、あの人またやったんですね？」

　聞けばウルフはあちこちで寸借詐欺を働きまくっているという。やくざから更生したのかと思いきや、ウルフの現実はもっとショッパイことになっていた。お金は私が返します、と女は言う。いつかまっとうになってくれると信じているから。だから私が、という言葉を丈は遮った。いいんだ。ウルフは必ず金を返しに来る！

「あんたがやつを信じているように俺もやつを信じる！」

　や、矢吹さん！（と女が言ったものだと長年思っていたが、見返してみたらそんな台詞はなかった。そう言ったのはテレビを見ていた自分だったらしい）

　そしてゴロマキ権藤（声・渡部猛）。最後の強敵ホセ・メンドーサとの大一番を前に、マレーシアからきた野生児ハリマオとの対戦を控えた丈。徐々に失われつつある「野生のけんか屋」としての感覚を取り戻すべく、ルール無用の裏社会に生きる権藤にスパーリング・パートナーを要請する。原作ではさしたる前振りもなく現れ、丈を叩きのめして喧嘩ファイトの何たるかを思い出させる権藤だが、しかしこれがアニメ版だとこうなる。

第38話「意外な訪問者…　ゴロマキ権藤」（脚本：篠崎好）

　一杯飲み屋。丈と権藤がカウンターに並ぶ。

「わざわざあたしを訪ねてくだすったんだよっぽどのことですね」

「ぜひあんたに、と思って……」

「わかりました　お引き受けしましょう」

「えっ、俺はまだ何も」

「男がよくよくのことでやって来たとき 矢吹さん、あんた理由を聞いて引き受けたり断ったりしますかね」

「ぜひあんたに……」と切り出した丈に「わかりました」と権藤が答える、この間実に約0.5秒。もはや不条理劇のような会話だ。だが不条理なまでに男らしい、そんな男になりたいじゃないか！　この件以外にも権藤は主人公が煮詰まった頃にふと登場しては短い男のドラマを魅せ、「ごめんなすって」と去っていく。

　先のウルフの挿話に関してもそうだが、こうして『ジョー2』は本筋と離れたところで濃密な男のドラマを見せ続けた。煙草とコップの冷や酒が似合うアニメ。それが日本テレビの毎週月曜夜7時から放映されていたのだ。アニメが子供向きだ大人向きだという議論がまるで馬鹿馬鹿しくなる事実である。

　ウルフと権藤には、最後にもう一度見せ場が用意されている。

　ホセとの試合を明日に控えた矢吹を訪ねてきた男。ウルフがあの時の金を返しに来たのだ。

　繁華街のスナックで語らう2人。明日は大事な試合だっていうのに、いいのか、と聞くウルフ。丈は答える。大事な試合の前はいつも眠れねえ。ウルフよ、お前のときもそうだったぜ。そして2人の様子を離れたカウンターから見ている男。ゴロマキ権藤である。権藤は矢吹に挨拶をしようと立ち上がり、思いとどまる。かつて半殺しの目に遭わせたウルフに姿を見せないほうがいいと感じたのか、あるいはリングで血を流して戦った者だけの世界に入り込むことを避けたのか。いずれにしても権藤は座りなおしてもう一杯やることにした。明日は俺の大事な人が一世一代の大勝負をする、その前祝いだと。何もかもが格好よすぎる。

　青春をひたすらに燃焼し、まっ白に燃え尽きるために生きる丈。しかし誰もが丈のように生きられるわけではない。ウルフしかり権藤しかり。結局は社会の底辺を這いずって生きるしかない。だがそうだとしても、男として生きていくしかないのだ。

『ジョー2』は主人公からその周辺の男たちへとフォーカスを少し広げて、原作が描かなかった「矢吹丈になれなかった男たち」の、それでも何とか男をやるしかないという姿をも描き出している。その点において『あしたのジョー2』は実に重要な作品なのだ。

緊急超独占企画

山本寛 YAMAMOTO YUTAKA INTERVIEW

『ハルヒ』『らき☆すた』の源泉を探る――

『涼宮ハルヒの憂鬱』でシリーズ演出、続く『らき☆すた』にて初監督を務めた、通称“ヤマカン”こと山本寛（ゆたか、と読みます）。『ハルヒ』第1話「朝比奈ミクルの冒険」やED「ハレ晴レユカイ」の演出など、数々の偉業（？）を成し遂げた山本監督が古巣・京都アニメーションを電撃退社！　情報をキャッチしたオトナアニメ編集部は一路、西宮へ向かい、“あの”喫茶店で独占ロングインタビューを敢行！　デリケートすぎる諸事情はさておき、まずはその映像体験のすべてを語ってもらった独占180分！

聞き手／多根清史、永田ヒロアキ　構成／編集部

――今日は山本さんの創作の礎になっている映像体験などについて、たっぷりお聞かせいただきたいと思います。

山本　もともと僕は藤子（不二雄）先生の大ファンだったんです。ちょうど僕が小学生のときは藤子アニメ全盛期で、週に何作品やってたかな……『ワイド』があって、『オバQ』があって、『ドラえもん』があって……。それを全部見てましたね。記憶が確かならば、大スクリーンで最初に映画を見たのは『ドラえもん　ぼく、桃太郎のなんなのさ！』。それからしばらくは『宇宙小戦争』『鉄人兵団』あたりまで、ずっと「劇ドラ」ばかり見てました。

――まさに藤子一色！

山本　特に小学校低学年から3、4年にかけてヒートアップしてまして、「絶対に俺は漫画家になるんだ！　藤子先生のアシスタントを経て漫画家になるんだ！」って決めてました。

――一方で、山本さんは京都大学時代に自主制作した『怨念戦隊ルサンチマン』で戦隊もののパロディをしているわけですけど、やはり戦隊ものに思い入れは強いですか？

山本　戦隊ものは普通に見てました。『ゴレンジャー』は本放送ではなく再放送で見ましたし、『ダイナマン』あ

たりまでは一通り見ているはずです。ただ、夢中になって見ていた、ってわけじゃないですね。『ゴーグルV』が一番ハマってたかな。

――大阪出身の映像クリエーターといえば、庵野（秀明）さんがいますが、庵野さんたちが作ったＤＡＩＣＯＮ ＦＩＬＭ（ガイナックスの前身にあたる自主映画グループ）の『愛国戦隊大日本』は『ルサンチマン』に大きな影響を与えていますよね。

山本　もう、僕らの教科書でした（笑）。高校生の頃からすでにその存在は知ってたんだけど、ビデオが手に入らなかったんですよ。上映会もタイミングが悪かったり遠かったりして行けなくて。大学入って、真っ先にアニメーション同好会入って、「ＤＡＩＣＯＮ ＦＩＬＭを見せてくれ」って言いましたからね（笑）。

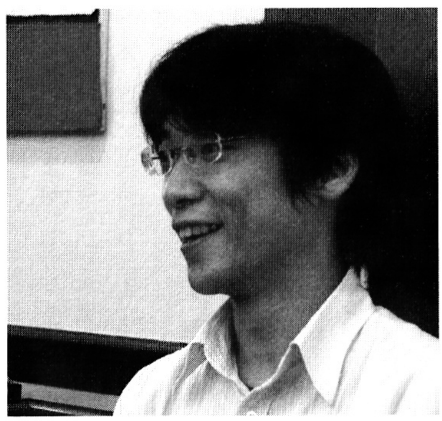
――山本さんが大学生の頃って、まだ大阪にゼネプロ（ゼネラルプロダクツ。ＤＡＩＣＯＮ ＦＩＬＭのメンバーらが立ち上げた日本初のＳＦ専門店）がある頃でした？

山本　大阪にはなかったです。大学受験のために東京に行ったとき、当時ガイナックスがあった吉祥寺まで行って、「すみません、ここにゼネプロがあるって聞いたんですけど」「いや、もう畳みましたよ」という会話をして、すごすご帰った記憶があるんで。僕はゼネプロには間に合ってないんですよ。

『ラピュタ』ショックとアニメ研究への道

――話を戻しますが、山本さんがアニメを志すきっかけになったのは藤子アニメだったんですか？

山本　いえ、僕はまず『天空の城ラピュタ』だったんです。中1から中2にかけての春休みに、『金曜ロードショー』で最初の『ラピュタ』の放送があったんですよ。それまでは宮崎駿さんにまったく興味がなかったんですが、テレビを偶然つけたら放送していて。忘れもしない、パズーの家の屋根でハトとシータが戯れるシーンですよ。もう一瞬にして洗脳されました（笑）。「アニメ、すげぇ！」って。それまでは漫画家の夢を捨てきれずにいたのですが、『ラピュタ』を見て頭をガン！ってぶっ叩かれたくらいのショックでしたね。見た夜は寝られなかったですから。それが事実上、僕の人生を決めちゃった。



■profile
山本寛
やまもと・ゆたか／74年生まれ。京都大学文学部卒。京都アニメーションに入社後、『POWER STONE』（99年）にて演出デビュー。その後アニメーションDo（旧京都アニメーション社大阪スタジオ）に移籍。『週刊ストーリーランド』（99〜00年）にて演出デビュー後、『ジャングルはいつもハレのちグゥ』シリーズ（01〜04年）、『あたしンち』（02〜04年参加）『フルメタル・パニック？ふもっふ』（03年）などの演出を経て、『涼宮ハルヒの憂鬱』（06年）ではシリーズ演出ほかを担当。『らき☆すた』（07年）で初監督に就任する。07年6月よりフリー。

――宮崎駿に興味がなかったのはなぜなんですか？

山本　僕はのめり込んだら操を立てるタイプの人間だったので、藤子先生に操を立ててたわけです（笑）。『ナウシカ』より藤子先生！って（笑）。

――なるほど（笑）。思い込んだら一直線なんですね。

山本　でもそれが『ラピュタ』でコロッと変わって（笑）。でも、宮崎駿さんに対しては、「僕は藤子派だ！」って思いがあったからちょっと距離を置いていたんです。だから〝研究〟という姿勢で宮崎駿さんに入っていったんですよ。僕は大阪の箕面市というところに住んでいたんですけど、まず箕面市中のレンタルビデオ屋で『ラピュタ』を探して。次にダビングしてくれるところを探して（笑）。で、ダビングしたテープを擦り切れるほど見る。要はただのファンですけど（笑）。それで、自分は将来アニメで行くしかない、と決心するんです。中3で、ちょうど受験でどこの高校を受けるのかを決めるときに、（自分の将来も）一緒に決めてしまえ、と。アニメの道に進むことと一緒に高校も決めたんです。

――高校はアニメーション同好会があるところを選んだんですか？

山本　いえ、高校時代は1人で勉強して、大学でアニメーションサークルに入って本格的にやろう、と決め

てました。そこからはマニアというより、自分にとっては仕事にするために研究、勉強するんだ、と思いながら、まず宮崎アニメから入って、次にガイナックス。そこからもう手当たり次第、レンタルビデオ屋に並んでいるものは一通り見ました。

――OVAの全盛期でしたね。

山本　『トップをねらえ！』もその頃で、「ガイナックス、すっげーなぁ」と思って。その頃はスタッフ名を調べるようになってますから、スタッフ名を見て、庵野さん、岡田斗司夫さん貞本義行さんなどのガイナックスのメンバーの名前を覚えていって。もちろんジブリの方々の名前も覚えましたね。同時にテレビアニメでエンドクレジットのチェックをするようになったんですよ。僕、実は『アニメージュ』派だったもので（笑）。

――『アニメージュ』派っぽい！

山本　『ふしぎの海のナディア』のエンディングは全部メモってましたね。原画、動画、色指定にいたるまで名前を覚えて、「この話数は面白かった」「こんな人がやっているんだ」と。で、『アニメージュ』で調べて、「次の話数はこの人がまたやるんだ、これは楽しみだ」とか、「この話数は庵野さんが自らやるんだから絶対にチェックしなきゃ」とか。で、見たら「アレ？」とか思うんだけど（笑）。

――わははは。

山本　そういうマニアの王道っぽいことをやるようになったのは、中学から高校にかけて、特に高校3年間。この頃、神前暁にも出会っているんですけど、ずっと『ナディア』の話をしてましたね。特に「島編」の話（笑）。「昨日もダメだったねー」「今回色も変だったよね」とか。そういうのを体育の授業中にしゃべるわけですよ（笑）。「大丈夫か、ガイナックス」とか（笑）。

――「大丈夫か、樋口真嗣」とか（笑）。

山本　でも、「島編」はけっこう好きなんですよ。ヤケクソでやっているという感じがすごく出てて、いい意味でも悪い意味でもテンションが高い。で、『ナディア』が終わって、富野由悠季さんに行くんですよ。

――そこからですか！（笑）

山本　合間に押井守さんがちょこちょこと入って。『ビューティフル・ドリーマー』くらいは見てたのかな。本格的に押井さんの作品を見るようになったのは、やっぱり大学に入ってからですね。『攻殻機動隊』とか。あ、富野さんも『F91』をよくわからないけど見に行って、やっぱりよくわからなかった記憶がある（笑）。

――『F91』はファーストガンダムから見ていないと絶対わかりませんよ（笑）。

山本　あ、それと『逆襲のシャア』も見たんだ。そうやって、富野さんと押井さんの作品を無作為抽出でちょっとずつ見ていったんだけど、ぜんぜんよくわからなかった（笑）。

――富野さん、押井さんの中でも、単独ではわからないものばかり抜き出してますね（笑）。

山本　選び方が良くなかったんですね（笑）。最初に見る作品によって、僕のそれぞれの方への評価が分かれていると思うんですよ。どうしても僕は宮崎さん、庵野さん派なんです。

――作家別にアニメを見る、というのは『ラピュタ』ショック以来、完全に体に染み付いてしまっているんですか？

山本　もともと作家主義だったと思います。藤子先生の作品を見ていた幼少期の頃から、作家で見る、ということは染み付いてましたね。で、『ラピュタ』ショックから、それがアニメにシフトした、って感じです。宮崎駿、ガイナックス、押井、富野、って感じですね。

アニメを語ること

――それで高校、大学とアニメを見て研究しつつ、実際に自主制作を始めたわけですね。

山本　そうです。僕は大学で美学美術史学専攻で、専門がアニメだったんですよ。京大美学始まって以来の異端児と呼ばれまして（笑）。

――ちなみに卒論のテーマはなんだったんですか？

山本　ややこしいタイトルですけど……『もののけ姫』に代表される1990年代日本アニメーション作品と現代日本文化の心性との相関性」。要は『もののけ姫』にいたるまでの日本アニメーション史なんですよ（笑）。政岡憲三（『くもとちゅうりっぷ』演出）まで遡ったのかな……？　日本のアニメーション史を美学的な切り口で論じてみようとしたんですけど……失敗でした（笑）。諮問会で教授たちが開口一番「よくわかんない」と（笑）。その悔いがあるから、「妄想ノオト」（映像サークル・スタジオ枯山水HP内にあった山本監督の個人コーナー。現在は閉鎖）で続きをやろう、という気になったんです。

それまで『アニメージュ』とかを

ハトとシータのシーンで洗脳されました「アニメ、すげぇ！」って

散々読んで、アニメーション批評とはこういうものだと思い、その方法論を会得した上で卒論を書いたら全然ウケなかった。あ、これじゃダメなんだな、違う切り口でアニメーションを論じなければ大学では受け入れてくれない、大学の教授がアニメーションを理解してくれない、ということがわかったんです。アニメーションに美的価値であるとか、文化的価値をこれから加味していこうとしている中で、あの経験はすごく貴重だったと思います。ならば違った切り口を模索しなければいけないな、と思ってはじめたのが「妄想ノオト」なんです。それをやるにつれてだんだんとわかってきたこともあります。

――「妄想ノオト」を書きながらわかった部分というのは？

山本 わかってないことがわかった、と言ったほうがいいんでしょうね。映画ファンは必ず洗礼を受ける蓮實重彦という映画批評家がいて、僕は大学の頃、避けていたんですよ。畑が違う、俺はアニメだ、と（笑）。で、卒論、会社入社を経て、やっぱりそのあたりの方法論も知っとかないとマズいと思って、蓮實を読み始めたんです。そのあたりで「あ、今までのアニメ批評の語り方とは随分違うぞ」というのを発見したんです。『ラピュタ』のときの二の舞だー、と思いながら（笑）。

――アニメの関係者の方たちって、あまり他の方のアニメについて批評をしない風潮があると思うんですけど、山本さんはやっぱり語るべきだと思われますか？

山本 僕としては、宮崎さんに意見書を出していた押井さんだとか、業界に物申していた庵野さんだとか、その延長のつもりなんですよ。業界内でお互いの作品を褒め刺激を与え合うということは僕は必要だと思っています。やっぱりアニメーションに対する使命感というか、気概というか、どうせアニメの世界に入るんだから、アニメにとってプラスになることをしたい、役に立ちたい、と思うのが当然だと思います。同時に、大学時代にやり残したことをやっておきたい、と思って批評活動を続けたわけです。なあなあぬるま湯体質ではアニメーション界は良くならない、お互いにとって良くない、と思うんです。だから水島（努）さんにも「『栄光のヤキニクロード』はいいけど『夕陽のカスカベボーイズ』はダメだ！」って平気で言いましたね（笑）。

――えっ！ 『ヤキニク』はよくて『カスカベ』はだめですか？

山本 『ヤキニク』こそ傑作です（キッパリ）。あれは水島色100％ですよ。『カスカベボーイズ』は結局、日和ったな、と（笑）。

――たしかに原恵一さんの味になってますよね。でも、『ヤキニク』ってストーリーが破綻してますよね（笑）。

山本 それも含めていいんですよ！（笑） 水島さんだからこそできるんです。水島さん本人に何度も「最高傑作ですよ！」って言っているのに渋い顔するんですよね（笑）。

――ところで、今、山本さんにとって語りがいのあるアニメ作品というのは何でしょうか？

山本 『らき☆すた』かなぁ（爆笑）。

山本寛デビュー作『この世に忘れられて』

――大学ではアニメーション同好会に入られたわけですよね。そこから自主映画を撮っていったわけですか？

山本 そうですね、まず機関誌で評論活動みたいなのを始めつつ、自主制作を始めました。自主制作は僕の入る5、6年前まではやっていたんですけど、僕が入るまでの5年間は完全に中断、頓挫していたんです。でも、機材はある。ノウハウも一応残っている。ただし作ろうとしている人間がいない。

――それはビデオではなくて8ミリですか？

山本 そうです。サークルにあるカメラはコマ撮りもできる。だから、あなたがやる気があればやってもいいよ、とサークルの入会説明会で言われて、じゃあ入ります、と。僕は真剣にアニメをやって業界に入るんだ、という気持ちでいましたから、特に同学年にハッパをかけて、そうしたらまわりがノッてくれたんですよ。そのときの同期がスタジオ枯山水の主なメンバーなんです。

ただ問題もあって、カメラはあるけどトレス台がない。ならば、と板を買ってきて、学食の裏でのこぎり引いて、釘打ち付けて、中に蛍光灯入れて、トレス台を作るところから



始めました。最初は「しりとりアニメ」をやったのかな。参加者たちがアニメでしりとりしていくんですよ。最初に「タバコ」ならこっちは「コアラ」で次は「ラッコ」。それをメタモさせていく。

――そのしりとりアニメが山本さんの初アニメというわけですか。

山本　僕の初動画で初原画です（笑）。それと、僕の初監督作品は『ルサンチマン』ではなくて、この後に作ったアニメーション作品なんですよ。『この世に忘れられて』というタイトルの、シリアスなアニメーション作品があるんです。タイトルは「我はこの世に忘れられて」というグスタフ・マーラーの歌曲から取ってるんです（編注：『ハルヒ』の「ライブアライブ」で、「朝比奈ミクルの冒険」の同時上映としてタイトルが出ていました。芸コマ！）。

――山本さんは脚本も書かれているんですか？

山本　原案、脚本、総監督は僕がやりました。でも、アニメを生業としている以上、皆さんには見せられないですね（爆笑）。『ルサンチマン』は実写だからいいけど、これは見せられない（笑）。

――どんなお話だったんですか？

山本　まず、これは95年の1月に企画を立てているんですよ。そのときに何が起こっているかというと、阪神大震災なんです。身内に被害者は出なかったんですけど、僕なりにすごくショックで。これに対して何らか示しておかないと絶対後悔するなと思ったんで、みんなで話して「廃墟から立ち上がる生命力」みたいな物語を作ってみたい、と。

舞台をそのまま大震災にすると、あまりにも生々しいので、戦争に置き換えて。戦争で廃墟と化した町があって、そこに一人のみなしごの少女が取り残されている。親もなく、引き取り手もなく、最終的に遠い親戚が見つけて孤児院に連れて行く。その少女が、病院の近くで死体から歯を抜いて、視察に来たお偉いさんに見せてみたりとか、何かの種を地面に植えるときに、人柱みたいにだんご虫を一緒に植えて「お父さんとお母さんが帰ってくるように」とお祈りをはじめてみたりとか。

――たしかに暗いですね……。

山本　子供ならではのグロい部分やピュアな気持ちも見せつつ、最後、孤児院に行く日になって、その場所に行ったら小さな花が咲いてるんですよ。「帰ってきたよ！」とか言って。親戚のおばちゃんも一緒に花を見て、何か感じるものはあるんですけど、でも「とりあえず、行きましょう」と。それでおしまい。

――いい話じゃないですか。

山本　うん、なんで今、これができないのかな、と思って（笑）。「監督」というクレジットがついたのはこれが最初ですね。ただ、暗い話を1年以上かけて製作したので、自分も周りもフラストレーションがたまったんですね。その反動でなんか楽しいものをやりたいな、今度はとことんバカをやろう、内輪ネタでいいじゃないか、と実写の映画を3、4本、一気に撮りました。あと、アニメは時間がかかることもわかった（笑）。

――根本的なことを学んだんだ（笑）。

山本　実写なら一日かけて撮ってしまえば完成だ、と思って。

――アニメ監督を目指したはずなのに（笑）。その実写映画の流れの中に『ルサンチマン』はあったんですね。

山本　でも、それだけではないんですよ。ちょうどそのとき、僕らは女の子に飢えていて（笑）。アニ同に女の子を入れよう、1人でもいいから入れたい、男ばっかりのサークルなんて何かおかしい！（笑）　そんな頃、アニ同の仲間と大学内の映画サークルの上映会に行ってみたらお客さんに女の子がいっぱいいるんですよ。オサレな娘が（笑）。それに大きなショックを受けて、上映会が終わ

『ルサンチマン』の試写が終わって「時代が変わった!」と思いました

った後、とぼとぼ家路につきながら「同じ映画撮ってる人間なのにどうしてこうも違うんだろう……」って(爆笑)。そこで、僕らはルサンチマンが溜まったんですよ。

――『ルサンチマン』はやっぱり本物のルサンチマンに根ざしていた!

山本 この怨念をぶつけたい! でも奴らのように普通の映画を撮ったのでは俺のプライドが許さない!(笑) 特撮だ! 特撮で客を呼んでやる! と企画したのが『ルサンチマン』です。

――逆恨みもいいところだ(笑)。

山本 僕らの怨念をそのまんまぶつけたんですよ(笑)。倒してやる! オタクを守るんだ! って(笑)。

――山本青年の心の叫びだ。

山本 うん。ただし、これだけは絶対に失敗できないと思って、徹底的にマーケティングリサーチをしました。『愛国戦隊大日本』とか、大阪芸大の舞映さんが90年代に作った『仮面ダイバー』とか、そのあたりのビデオをいろんな人に見せてみたんです。オタクに受けるのはわかってるから、オタクでない研究室の人とか。すると、軒並み受けるんですよ。ちゃんと作れば受けるんだ、という確信を得て、『ルサンチマン』の製作に乗り出したんです。

わが心の『怨念戦隊ルサンチマン』

――『ルサンチマン』はかなり大掛かりな作品ですよね?

山本 アニメーション同好会プラスあちこちから呼んで協力してくれた、総勢50人くらいで作りました。撮影も大変でしたよ。学祭に間に合わせるためには、逆算すると夏休みの終わりの1週間で撮らなきゃいけない。じゃ、朝6時集合(笑)。夜が明けたら撮るぞ! って。炎天下で延々と撮って、日が暮れたら終了。だから『ルサンチマン』をよく見ると、だんだん夕方になってるんです(笑)。

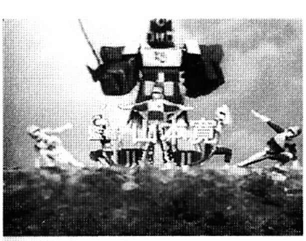
――「朝比奈ミクルの冒険」で、撮ってるうちに日がだんだん暮れていくところありましたよね。

山本 あの経験が「ミクル」に生きているのは皆さんよくご存知のとおりです。あれは本当にギリギリで、完成前の最後の1週間は寝た記憶がないんですよ。寝ないで編集して、なんとか完パケをみんなで試写をして。その瞬間、「ああ、これは時代が変わったな!」って(笑)。僕は編集していたのでどんな作品になっているかわかっているから、周りの人たちの様子を見てたんですけど、やっぱり空気が一瞬にして変わってたんです。「俺たち、とんでもないものを作ってしまった!」って(笑)。で、上映終了して、明かりをつけた瞬間、うおー! って拍手喝采で大騒ぎになって。そこにいる全員、4、50人いたと思うんですけど、一人ひとりと握手して。「やったやった!」って。

――すごい!

山本 その試写が学祭の初日の前夜です。でも初日は意外に客が入らなかった。かなり大きな教室を使っていたんですが、それでも以前の上映会よりはちょっと客が入るようになって、まぁそれで十分成功だな、と思っていたら、知らない間に口コミでガンガン噂が広がっていたんです。学祭の最終日は200人近く入る大教室に立ち見が出たんですよ。で、僕らの野望どおり、老若男女、オサレなお姉さん、カッコイイお兄ちゃんまで来てくれている。しまいには幼稚園児を連れた親子が来て。「すいません、これはお子さんに見せると

『怨念戦隊ルサンチマン』とは何か?





コムーロ大帝(神前暁!)率いるパンピー帝国は「全人類一般人化計画」を遂行すべく、オタクたちの一掃を企てる。パンピー帝国の野望を阻止せんとするDr.ニーチェと5人の熱きオタクたち――ルサンチアニメ・動画武、ルサンチアイドル・広末涼太、ルサンチゲーム・マック電脳、ルサンチトクサツ・円谷猪四郎、ルサンチヤオイ・同人弥生――の激しいバトルを描いた本編21分の8ミリ特撮超大作である。

情操教育に……」（爆笑）とも言えず、しょうがないから見せたら、子供が大ウケして。お母さんにもウケちゃって、「すみません、ビデオ譲っていただけないでしょうか？」って。そこで急に「売れるぞ！」となって、慌ててダビングして売ってみたら、これが売れる売れる。

——快進撃だ（笑）。

山本　そのお母さんも、何を思ったか、『ルサンチマン』のビデオを幼稚園に持っていってみんなに見せたんですって（爆笑）。それで手紙が返ってきまして、「幼稚園で見せたら大ウケでした」と。見せるなっちゅーねん（笑）。で、今度は「音楽が気に入った」ということで、「それをもとにお遊戯をしたいので、サウンドトラックを譲っていただけませんか」って。勘弁してください（笑）。さすがに「オーン！・ネーン！」って曲で子供たちが踊るのはマズいって（笑）。

——「ルサンチマン」の曲でお遊戯（笑）。神前さんが作った曲ですよね。

山本　劇伴はそうですね。音楽は、当時は吉田音楽制作所という音楽サークルにいた神前に頼もうと思って。ギャラは広末涼子のアルバム１枚（笑）。その頃から彼にはもう、かなり無理させましたね。短い期間に何曲も頼んで、上げてきてくれたものにリテイクを出す（笑）。

実は『らき☆すた』のＯＰ「もってけ！　セーラーふく」は丸直ししてもらってるんですよ。最初上げてきたものがアニソン然としていたんで、「違うんだ！　俺、ラップって言ったじゃねえか！　ラップにして！」って、イントロだけ残して全部作り直してもらったですよ。これに似たことを当時からやってましたね（笑）。かっこいいサウンドで作ってきたから、「違う！　初期特撮って言ったじゃねえか！　もっとチープに！」（笑）。昔からやってること全く一緒だ（笑）。また、彼はそれに応えてくれるんですよ。

——神前さんは出演もされていて。

山本　あ、そうですね。パンピー帝国側の役者が決まらないんですよ。アニ同の面子ではみんな地でオタクだから（笑）。やっぱり一般人らしいルックスの人がよかったんですけど、その当時彼は小室哲哉っぽい長髪だったんです。おっしゃ、コムーロ大帝決定！（笑）

——神前さんは髪型を小室カットにさせられたそうですね。もうブームも下火だったのに（笑）。

山本　情け容赦ないです（笑）。

——でも、そうじゃなければ50人もの人間をまとめるのは難しいですよ。

山本　指揮する側が変に妥協しちゃうと、全体が迷走しちゃいますよね。もちろん、変に暴走して周りを引かせるのはマズいですよ。そこらへんの空気はちゃんと読みました。僕はずっと高校生の頃からずっと吹奏楽部で指揮者をやっていたんですよ。指揮者をやってると、表情と音で伝わってくるんですよね。それと、アニメーション同好会を切り盛りした経験というのが、同時に仕事に生かされてるんだと思います。本当にいい勉強をさせてもらいました。これがなかったら、現在、こんなに評価をいただけてはいないと思います。現場やアフレコでも、スタッフが役者さんたちに的確な指示を与えながら乗せていく技術をこの時期に学んだと思います。

——『ルサンチマン』での経験が、『ハルヒ』での声優さんたちの演技の爆発につながっているわけですね。

山本　『ハルヒ』はスタッフもキャストも巻き込んで、クラブ活動のようにワイワイやる、そのテンションが作品に乗り移るんだ、という確信があったんです。

——「ライブアライブ」はそのまま学園祭の話ですが、そうやって作品全体にグルーヴ感、学園祭的ノリを出していったわけですね。

山本　そうですね。ブースに入りにくいときは、トイレで出待ちをしてコミュニケーションを取ったり（笑）。杉田（智和）君とは一緒に用を足しながら話をしたり。女性陣たちともサロントークをしながら注文を出したり盛り上げたり。

——となると、やっぱり山本寛研究のためには、『ルサンチマン』という作品が本当に重要だということになりますね。

山本　だからよく会社の仲間にも言われましたよ。「山本さんの代表作は『ルサンチマン』ですね」って（笑）。

——代表作（笑）。

山本　後輩たちが必ず新入社員に『ルサンチマン』のビデオ見せるんです。「山本さんはこういう人だから」って。その紹介の仕方はやめてくれ（笑）。だから社内では「『ルサンチマン』の山本さん」（笑）。待ってよ、プロの仕事は？　せめて「『あたしンち』でおなじみの」とかにしてよ、と。それがやっと『ハルヒ』で変わったかな、と思ってますね。

なんと次号に続く！　京アニ入社、『ハルヒ』『らき☆すた』……　乞うご期待



河童のクゥと夏休み
人間の友達ができちゃった。
7月28日(土)
全国ロードショー
単純な物語なのに、見ているうちに思わず引き込まれていく。現代社会の親子や家族、いじめ、いのちの問題、環境保護などを、いつの間にか考えさせられてしまう。
NPOひとと動物のかかわり研究会理事長
養老孟司
素直で、あたたかくて、たいへん好感のもてる気持ちのいい映画です。こんな漫画映画をわたしは待っていました。ぜひみんなに見てほしい、ヒットしてほしい傑作だと思います。
アニメーション映画監督／演出家
高畑 勲
『映画クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲』の原恵一監督、感動の最新作！
原作／木暮正夫「河童のクゥと夏休み」(岩崎書店) 脚本・監督／原 恵一
クゥ：冨澤風斗 上原康一：横川貴大 菊池紗代子：植松夏希
上原保雄：田中直樹(ココリコ) 上原友佳里：西田尚美 クゥの父親：なぎら健壱・キジムナー：ゴリ(ガレッジセール)
主題歌／「夏のしずく」大山百合香(ソニー・ミュージックアソシエイテッドレコーズ) アニメーション制作／シンエイ動画 日本PTA全国協議会特別推薦 支援／文化庁 製作／「河童のクゥと夏休み」製作委員会 配給／松竹
www.kappa-coo.com 河童のクゥ 検索
© 2007 木暮正夫／「河童のクゥと夏休み」製作委員会



おおきく振りかぶって

一つ一つのプレイに心理状態や複雑な人間関係のアヤを織り交ぜ、多彩なキャラクターの魅力が詰まっている一方で、野球工学やスポーツ心理学を駆使した頭脳派野球漫画の傑作でもある『おおきく振りかぶって』……ならば、『オトナアニメ』では、野球ファン垂涎の特別ゲストもお招きし、より野球的な角度からアプローチします！　普通のアニメ誌では「絶対に」あり得ない「野球好きのための『おおきく振りかぶって』特集！」です！

文／更科修一郎

STORY

春、埼玉県立西浦高校に新しく発足した硬式野球部のグラウンドに集まったのは9人の新入生、おまけに監督は若い女性であった。そんな零細野球部にふらりとやってきた三橋廉は、10人目の野球部員として、いきなり投手を任せられてしまう。

中学時代の3年間、群馬の三星学園でエースを張っていた経験を買われたからだが、変化球はあれども打者を牛耳る球速や球威はなく、卑屈で暗い性格の三橋はエースの器ではなかった。

それもそのはず、学園理事の孫であることから「ヒイキのエース」と疎まれていた上に、負け続けていたにも関わらずマウンドを3年間独占していたことで、控え投手・叶修悟を除くチームメイトたちに蛇蝎のごとく嫌われていたのだ。そして、傷心の三橋はエスカレーター式の三星学園を離れ、野球を忘れて高校デビューするはずが、足は勝手にグラウンドへ向いてしまい……。

かくして、すぐにメソメソと泣くヘボ投手・三橋に呆れる一同であったが、観察力に優れた頭脳派捕手・阿部隆也は三橋の異様な才能に気づいていた。その才能とは、9分割の精密な制球力と、ストレートでもチェンジアップでもない奇妙な球筋を描く「まっすぐ」であった。エース独特の傲慢な性格を嫌っていた阿部は、この才能を最大限に活かし「ホントのエース」に仕立て上げることで、捕手に逆らわないエースを創り上げることを目論むのだが……。

一方、監督の百枝まりあ――「モモカン」と、責任教師の志賀剛司は、少ないながらも特徴的な戦力を駆使することで、本気で西浦高校野球部の甲子園出場を目指していた。そして、弱気で卑屈な投手・三橋に理論派で強気な捕手・阿部という奇妙なバッテリーと、天衣無縫の四番打者・田島悠一郎を筆頭とする個性の強い部員たちに、ゴールデンウィークの合宿でメンタルトレーニングなどのスポーツ心理学を駆使した独特の指導を行い、更に三橋の古巣である三星学園と練習試合を行うことを告げた。

相手側のマウンドにはかつての控え投手・叶、先発オーダーの大半はかつてのチームメイトという、最高に気まずい状況で、阿部は三橋に「ホントのエース」としての自信をつけさせるべく奮闘し――やがて、群雄割拠の全国高校野球選手権埼玉大会へと挑んでいくのであった。



――最初に『おおきく振りかぶって』の原作は読まれたことはあったでしょうか?

代永　実は僕はオーディションのお話をいただくまでは読んだことがなかったんです。

中村　僕も同じように役柄が決まるまでは読んだことがなかったですね。

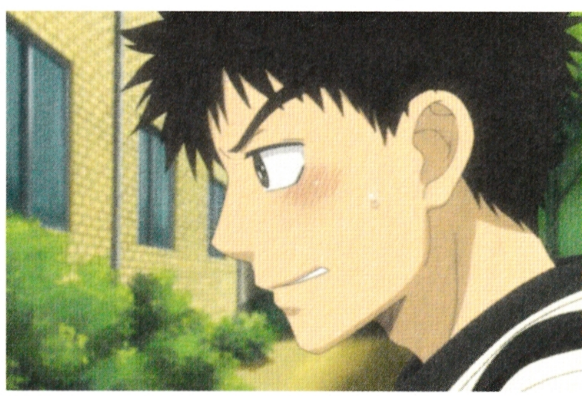
――では実際に代永さんが三橋役を演じることになり、原作を読まれた印象はいかがだったでしょうか?

代永　原作者さんが女性ということで、女性ならではの描き方かなと。男性の方だと、どうしても熱い展開だったり、恋愛だったり、すごいヤツがたくさん出てくるということが多いのですが、主人公を取り巻く環境や、練習にも理論的であったりする。そういう違った観点から描いているとは思っていなかったので、素直に感心してしまいました。野球を知らない人でも、知っている人でも楽しめる作品だと思います。また今までの野球漫画では、誕生会の話やお母さん達が観戦に来るなんて、普通描かないじゃないですか。それが、お母さん達が「うちの子どこ?」「あっ、うちの子打った」「おたくの子、すごいじゃない」なんてやり取りがあるのも、女性ならではの視点なのかなと。でも、そういう部分があることで観ていてホッとするというか、癒される部分になっていると思います。



――描写が細かいですよね。

代永　野球漫画は普通、野球試合の話が中心になってしまいますが、この作品はしっかりと各キャラクター達の日常が描かれている。さらに練習試合で負けてしまった三星学園側のエピソードも描かれていたりと、そんな細かいエピソードが多く入っていることがファンを飽きさせない要因なんだと思います。



――原作者のひぐち先生とお会いになられました?

中村　1話のアフレコの時と、懇親会の時の2回お会いして、ちょっとだけお話しました。

――アドバイスや要望などはありましたか?

中村　僕はそういうことは何も言われなかったんです。「あっ、お願いします」「ああっ、よろしくお願いします……」みたいな(笑)。

――それで終了と?

中村　というのは冗談で(笑)、モノローグの多いキャラクターなので、あまりくどくなりすぎないようにということは言われましたが、他の人



たちはいろいろとひぐち先生に話しかけられていたので、いいなぁと思っていました（笑）。

代永　僕は1話のアフレコの休憩時に、すごく緊張していて、端っこの席でチョコンと座っていたんです。そうしたら、ひぐち先生がいらっしゃって、「三橋そのままでした。そのまま演じてください」って言われましたね。

――三橋そのままっていうのは……。

代永　自分の性格も似ていると思います。三橋君が1話で野球部を覗きに行ってキョロキョロしている状態と、まさに1話のアフレコ時は同じだったので。



振りかぶって

INTER

阿部隆也役　中村悠一

写真／四宮義博　聞き手・文／編集部

中村　アフレコの時は複数の役を兼ねる人が少なくて、本当にすごい人数で、スタジオが埋まっていました。

――では西浦ナイン全員が並んでアフレコを行ったと。

中村　毎回30人ぐらい集まっていますね。普通、複数の役を兼ねる人がいるのですが、応援団の人や友達役の人もちゃんと揃っています。

――では本当に西浦ナインのようにみんなでやっていると。

中村　試合が始まると、「西浦ナインは10人来ますけど？」のような感じで。

代永　西浦は全員揃わないと、西浦じゃなくなってしまうんですよね。

――ちなみに水島監督からの演技指導などはあったのでしょうか？

中村　特になかったですね。

代永　監督からは特に……役者さんに任せてくださっているというか、「皆さんのやりたいようにやってください」っていう。

中村　監督と作品について詳しくお話したことはないですね。音響監督さんからの演技指導はありましたが。

代永　僕は演技指導というか、初歩的な注意が多くて（笑）。



他の役者さんの演技を見るとすごく勉強になるよ、とか声をもうちょっと出せたらいいねとか、緊張した状態でやっていたので、今はないですが1話のアフレコ時は基本的な注意をされることが多かったですね。

中村　僕は1話の時に「芝居が渋い」って言われました。普通のしゃべりより、モノローグでトーンが落ちるそうで、老けるとかじゃなくて、「渋い」らしい。だから演技の仕方がちょっと違うってことで、そこは直しが。あと「かっこよすぎる」ということも言われましたね。そんな感じで、最初のアフレコの時は、みんなおとなしかったんですけど、最近はちょっとはじけています（笑）。

――西浦メンバーでリアルな高校生のようにですか？

中村　本当に高校生みたいに、ちょ

っと話せないぐらいの話題で盛り上がっていたり。

――やはり各キャラクターの性格というか、役者さんの関係にも影響していますか？

中村　そうですね。普段から役のままという感じで、花井役の谷山（紀章）さんがちょっと役柄とズレているぐらいですね。

――キャプテンとして活躍していない？

中村　キャプテンが引き締めるっていうか、キャプテンが一番はしゃいで、みんなを和ませている（笑）。

代永　みんなのムードメーカーですね。

――『おおきく振りかぶって』は高校野球のお話ですが、お二人は高校時代、どのようにすごしてらしたのでしょうか？

代永　芝居をやりたいと思っていましたし、高校といえば進路も考えなくてはならない時期だったので声優になりたいという意思もその頃から持っていたので、演劇部に入っていました。

中村　僕は、部活動はしていなかったのですが、格闘技をやっていました。でもあくまで個人技なので、みんなで集合して、協力しながら練習して、解散ということがなかった。そのため、僕の高校時代と、この作品がシンクロする部分は少ないですが、体育会系というか、ありあまるエネルギーをぶつける、という部分ではわかる気がします。

――ちなみに高校野球は球場で見られたことはありますか？



代永　高校時代は3年間応援に行きましたね。

中村　野球については専門学校時代に寮にいた友達が野球ゲーム好きで、一緒にやっていましたね。フォークやシンカーってこうなんだ、とルールや球種を覚えられた。それでテレビのプロ野球中継を見て「松井だ！」とかわかるようになった。レーザービームという言葉も、強肩の選手が外野から、すごい直球でランナーを刺すことなんだ、ということも知って、イチローがすごい送球をしているのを観て、すごい！　ということは理解できるようになった。でも高校時代は興味がなかったし、応援にも行ったことがなくて……。カウントについても読めなくて、ツーワンとか。アフレコのときにテストで「ニーイチ」って読んでしまって、みんなから「ツーワン」でしょ？　って言われたり（笑）。

――確かに知らないと読めないですよね。



中村　そういう初歩的なミスはありましたね。あと台本で状況と違うことが書かれていても、直せないことはありました。前に『アカギ』という作品に出させていただいたのですが、皆さん（麻雀に）詳しくて台本へのツッコミがすごい。そのときは音響監督さんも詳しくて、台本を現場で直していたのですよ。それを見たときに、本当に知っている人が演出側や役者方にいると違う。作品としてのクオリティが1つあがるのだなと思いました。なので、今回は野球を知らなかったことが悔やまれましたね。

――スタッフの方々には野球好きが

INTERVIEW

阿部隆也役 中村悠一 × 三橋廉役 代永翼



多いとのことですが？

中村　そうみたいです。なのでみんなで「これ、あっていますかね？」と確認しあったり。でも野球に詳しい人が悲しいかな、レギュラー役にいない（笑）。

――お二人は役柄の中ではピッチャーとキャッチャー、バッテリーを組まれていますが、中村さんのほうが、アフレコ時などもやはりリードされることが多いのでしょうか？

代永　はい（笑）。僕は中村さんにいつも引っぱってもらっています（笑）。

中村　僕は結構一匹狼なので、あまり群れずに現場ではクールに（笑）。あまり実行できていませんが……僕もまだだなので、人を引っぱるような余裕はまだないですね。

――ではお二人から見て、三橋・阿部の性格はどう思われますか？

代永　三橋君は、最初原作を読んだときに、自分とは似ていないだろうな、って思っていたのですが、まわりから「まんまだよ！」と言われることが多かったんです。だんだんアフレコを重ねるにしたがって、自分でも似ているかな、と思い始めました。確かに最初のアフレコの時はちょっと挙動不審でしたからね（笑）。人とどういうふうに話したらいいのかな？　とかどういうふうに接していったらいいのかな？　と考え込んでしまう部分もすごく似ている。さらに三橋君は投げること、ピッチャーを譲らないというところがありますが、自分でもお芝居が好き、お芝居にこだわる部分が似ていると思う。すぐに泣き出してしまうところや、過去を引きずってしまうところはないですけどね。



――中村さんから見た三橋の性格はいかがですか？

中村　やっぱり三橋というキャラクターは、身近にいたら阿部と同じでイライラしちゃうと思う。年下、下級生だったら許せるかもしれないけど、同級生だったらちょっとしんどいかな。僕は、反応が早いとか、自分の予想のつかない返答がきたり、すばやい返答ができる人と話すのが勉強になって楽しいんです。だから三橋は返答が来るまで時間がかかるので……ちょっとイラっとしそうですね。年下だったら暖かく見守れると思います。

――年下だったらかわいがってしまう？　かわいがられるタイプ？

中村　だと思いますね。

――では阿部についてはどう思われていますか？

中村　三橋と話しているとき、自分が怒るだろうというタイミングで怒るので、そういった感情の起伏の演技はしやすいです。

代永　僕自身も演じていて、三橋君にツッコみたいときがあったりするんです。実は（笑）。

――やっぱりありますか（笑）。

代永　自分が思っていることを阿部君が代弁してくれている感じです。「なんでウジウジしているんだよ」とか、阿部君がズバズバ言ってくれるので、三橋君としては助かっている部分が多いはずです。三橋君のような子とつきあっていたら、必ず阿部君のような人が必要だな、と。

――やはりお二人だけでからまれる演技が多いですよね？



中村　そうですね。

代永　なので、演技していて、スパっとツッこまれる瞬間は、「ちょっと似ているかな」とは思います。

中村　ちなみに僕は、オンエア前はまわりから阿部役にあっていないといわれたのですが、実際にオンエアが始まってみると「あってる」といわれるようになったんです。演技指導はあまりされていないのですが、自分の思うままに演じていても、ズレが少ないようなので結構似ているのかなとは感じましたね。あと阿部という人間が実際にいたら、彼には恋愛をしてほしいと思う。恋愛をするとひとつ生まれ変わるのではないかと思うんです。阿部はまだコミュニケーション下手な部分を感じるんです。他人との距離の詰め方を知らないというか、これからチームとして動くためにも一気に距離を詰めなければならないじゃないですか。それが10人のなかで1人だけうまくできていない気がする。周りがいい人ばかりなので、阿部に対して寄ってきてくれるけど、彼は自ら孤立してしまうところがある。そんなところが僕との違いを感じますね。



——中村さんはご自身で距離を詰めていかれるほうですか？

中村　けっこう自分から詰めていきますね。今回花井役をやってらっしゃる谷山さんと初めて一緒にお仕事をさせていただいたのですが、谷山さんは楽しい方なので、僕が勝手に距離を詰めていったら、「君は詰めすぎだな」って。喜ばれはしたのですが（笑）。

——代永さんはご自身から距離を詰められますか？

代永　（中村さんのほうを見て）詰められているんですか？

中村　このあいだ飲み会にこなかったくせに（笑）。

——では西浦メンバーの中で一番好きなキャラクターは誰になりますか？　ご自身が演じられているキャラクターも含めてですが。

中村　別のインタビューでは田島と答えてしまったのですが（笑）。やっぱり自分が演じている阿部ですかね。『おおきく振りかぶって』は、見方を変えると阿部の成長の話でもあると思うのです。彼がどう変わっていくのか、さらにそんな成長を演じていくということが自分のテーマとしてあるので、思い入れは他のキャラクターよりもありますね。

——ちなみに前のインタビューでは田島を挙げられたとのことでしたが、その理由はなんなのでしょうか？

中村　僕の中では田島というキャラクターは西浦ナインの中で一番大人だと思うんです。自分のやるべきことだったり、スタンスが一番把握できている。他のキャラクターはやはり高校生というか、まだ幼いところを感じる。「俺が俺が」だったり、阿部はちょっと頭でっかちになっているところとか。それを打ち崩されたときにどうしていいかわからない。経験がないから対処ができないと思うんです。でも田島は次にどうすればいいのか、自分が何をすべきなのか理解して、行動に移れる。一番ではないけど、一番信頼しているというか。

——キャラクターとしての器が大き

阿部隆也役 **中村悠一** × 三橋廉役 **代永翼**

い。

中村 そうなんですよね。本当に雲みたいな感じで、田島はいい。

──では代永さんの一番好きなキャラクターは？

代永 僕も田島君は好きですね。多分、自分が三橋君を演じているからだと思うのですが、田島君がすごくフォローしてくれている。普通はあんなに自然にできないと思うんです。肩を組んで「大丈夫、大丈夫」って言ってくれたり、三橋君が言いたいことを汲み取ってくれて、ちゃんとメンバーに伝えて、かつ引っ張ってくれる。ムードメーカーなのですが、それだけじゃなく、他の人が見ていないところも見ていたりして、その後に繋がる（打席に立つ）人のことまで考えていたり、一番しっかりしている。とはいえ、高校一年生らしいお茶目な一面もちゃんと両方持っている。やっぱりすごい人です田島君は。でも最近は栄口君もちょっと気になっています。

──栄口のどんなところがきになるのでしょうか？

代永 いつも試合が始まると栄口君から始まるシーンが多いイメージがあってですね、先頭を切って、球種などの分析をしっかりとしている。ビビッている部分もあるんですが、ちゃんとバッターとしての役割を理解している。田島君はすごいのだけど、栄口君も彼なりの分析もしているところもいいなって。さらに阿部君と同じ中学だったこともあり、阿部君との仲介役にもなっている。



──やさしいクッション役ですよね。

代永 そうですね。西浦ナインの中でもいい役割を担っているというか、女の子が好きという普通の一面も見せてくれていますし。

──最後に『おおきく振りかぶって』の見所を教えてください。

中村 試合シーンの緊張感はやはり見所ですけど、県大会の入場シーンがあるのですが、みんなが行進してくるという。そんな姿をマネージャーが勝っても、勝たなくても行進しているだけで感動してしまう、というシーンがあるんです。そこは原作でも僕も読んでいたのですが、このシーンには感じるところがあった。高校生、当時の僕達の中ではささいな出来事でしかなかったことが、大人になってからだと、全部が感動的でまぶしく見えてくる。そういうシーンがふんだんに盛り込まれているので、試合シーンだけではなく、そんな面も楽しんでいただけたらと思っています。

代永 これから三星編とは違い、高校生達が甲子園を目指して戦う話になってくるので、練習試合とは違った本当の緊張感というかリアリティがそのままアニメの中で表現されているところですね。試合が始まる前の抽選会で170校の名札が並んだ瞬間、曲が流れ始める瞬間は、僕は高校球児ではないのに、高校野球が始まる臨場感がすごく伝わってきた。これは高校野球を体験した人も、体験していない人も臨場感を楽しめるはず。さらに試合が始まると目が離せないシーンが多いので見続けてもらえればと思います。

──本日はありがとうございました。

■profile
中村 悠一
（なかむら・ゆういち）

ナレーションの実績が多く、06年に発売されたゲーム『ヴァルキリープロファイル2 シルメリア』のルーファス役で注目される。現在注目される声優の一人。

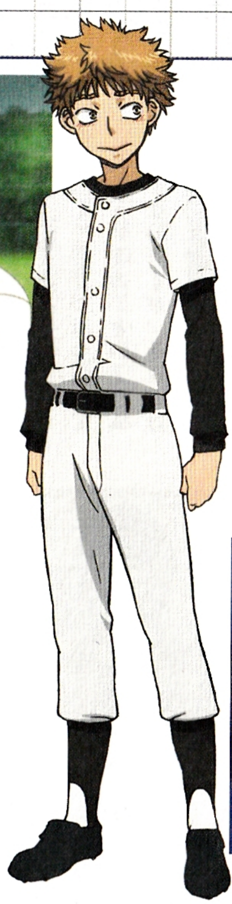
■profile
代永翼
（よなが・つばさ）

幼い感じの少年系キャラクターを得意とする新人声優。07年は『機神大戦ギガンティック・フォーミュラ』『おおきく振りかぶって』の両主役に抜擢され、今後が期待される声優の一人。

おおきく振りかぶって スカウティングリポート

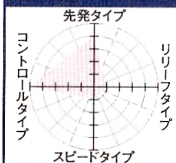
県立西浦高校





線の細さと球威のなさは否めないが、ゾーンを9分割に投げ分ける高レベルの制球力に加え、カーブ、スライダー、シュートと、多彩な変化球を持つ。直球の最大アベレージは111キロだが、初速・終速差が少なく、独特の軌道を描くため、配球次第では武器になる。軟投派でありながら三振の取れる投手だが、メンタル面に脆さがあり、特異な投球スタイルを活かせるかどうかは捕手のリード次第だ。

三橋 廉
投手／165cm52kg
右投左打



駆け引きC／守・牽制B
選手のタイプ――
三澤興一（中日）





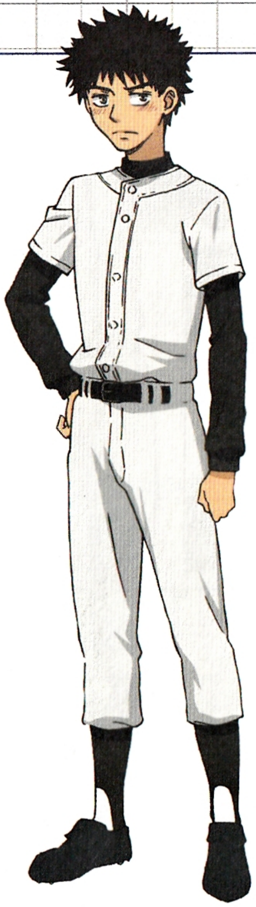
黒田洋介(シリーズ構成) INTERVIEW

――今回、シリーズ構成を担当されていますが、最初に原作漫画を読まれた印象はどうでしたか？

黒田　「スポーツもの」を熱く描ける女性の漫画家さんということで、塀内夏子先生（注／代表作は『オフサイド』『イカロスの山』など）の作品をいつも楽しく読ませていただいていたのですが、ひぐち先生の『おお振り』を初めて読んだ時は、『おお、第2の塀内夏子が現れたぞ！』と思いました。男性的な視点と女性的な観点を併せ持つ「野球もの」ということで、素直にすごいと感じました。

――黒田さんは個人的に野球や、特定の野球漫画への思い入れはありますか？

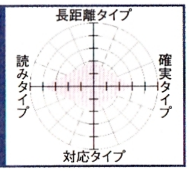
黒田　少年野球をしていましたし、今も仕事をしながらスポーツ中継をジャンル問わず観ています。野球だけが特別とか、この野球漫画だけが特別だというものはありませんが、スポーツものを観たり読んだりするのは大好きです。私がいつも「フィクション」を描いているので「筋書きのないドラマ」が無性に見たくなるのだと思います。





三橋の制球力を最大限に使う強気のリードに加え、打者へ対する高い洞察力が光る。今期の一年生捕手の中は頭一つ抜けており、均整の取れた体型も含めて将来性を感じさせるが、現時点では全体的に線が細く、肩も平均点。打撃面も悪くはないが、もう一伸び欲しい。

阿部隆也
捕手／170cm55kg
右投右打
守備力A／走塁力C
選手のタイプ――
矢野輝弘（阪神）
達川光男（元広島）







――今回のアニメ化ではストーリーラインをほとんど改変せずにアニメ化していますが、その際、難しかった箇所はありますか？

黒田　全体のバランスです。原作者であるひぐちさんの想いを曲げてはいけないし、アニメでもその想いを全うできるような作品にしたいと考えています。以前に私が関わっていた『ハチミツとクローバー』や『HELLSING』でも、やはり同様のプロセスで作業していました。原作にあるシーンを足したり削ったりしているのは、全24話、1話20分という制約があるからで、それがなければもっと原作通りの作品にしていると思います。

――原作は根性論でない理論的スポーツ漫画の側面が強い作品ですが、同時に感情的なレベルまで踏み込んだ濃密な人間関係も描いていて、縦軸と横軸が複雑に絡み合った難しい構造です。一つ一つのプレイに細かい心理描写や迂遠な伏線を配置したり、青春群像劇として、複数のキャラクターのモノローグや台詞が交錯する場面もあって、アニメ化に際してはかなりの交通整理が必要だったと思うのですが、そのあたりで苦労した部分はありますでしょうか？

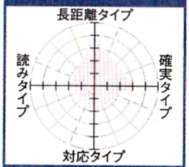




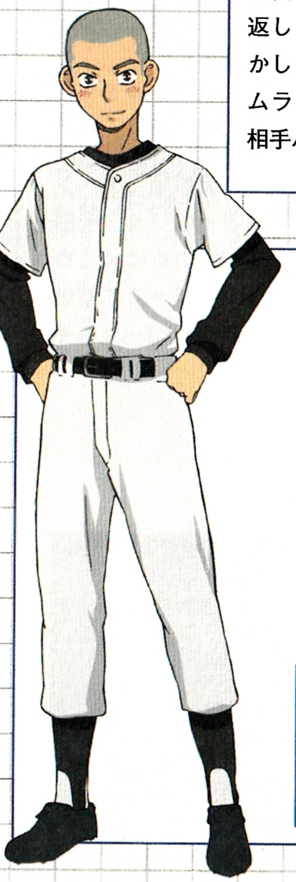
西浦打線の要。小柄だが身体能力は高く、内外角共に強く叩いてヒットを量産する天才肌の安打製造機。職人タイプの丁寧なセンター返しと右打ちではなく、動体視力の高さを活かした天衣無縫な逆打ちの傾向が強い。ホームランこそないが、プレッシャーにも強く、相手バッテリーにとっては怖い存在。

田島悠一郎

三塁手／164cm53kg
右投左打



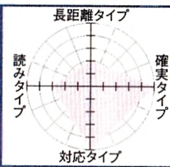
守備力C／走塁力B
選手のタイプ――
石井義人（西武）



この選手の魅力は野球頭の良さ。ノーサインでセーフティーを試みるなど、打席でよく考えている。練習から大きな声を出すキャプテンシーの高さも素晴らしく、強肩を活かした外野守備も安定しているが、長打力を秘めた打撃は技術面での荒さやプレッシャーへの弱さもあり、現時点では結果を出し切れていない。

花井梓

外野手／181cm67kg
右投右打
守備力B／走塁力C
選手のタイプ――
鵜久森淳志（日ハム）





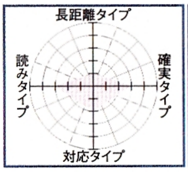
黒田　特に苦労というほどのものはありません。『ハチミツとクローバー』の時に長いモノローグをフィルムの中に取り込むことができたので、今回もうまくできると確信してましたし、『おお振り』の場合、モノローグの大半が緊張感を伴ったものなので、声が出ればよりスリリングになるとも思っていました。シーンや伏線も、ひぐちさんに全脚本を監修していただいているので、それほど迷うことなく書けましたし。

――ストーリーラインや設定を改変しない脚色は、改変可能なケース以上に難しいと思いますが、その辺については？

黒田　というか、アニメ化に際して「原作を改変しなくてもおもしろくなる作品」を選んで参加させてもらっているというのが事実です。改変するなら、原作者や出版社とじっくり話し合う必要がありますし、「改変することに意義がある作品」でなければ、わざわざアニメ化の際に無理に改変する必要はないのではないでしょうか？

――描写の話になりますが、たとえば、第1話冒頭でモモカンの描写比重が多かったりするのは、原作初期にキャラが固まっていなかったこと

典型的な単打型のリードオフマンで、ほぼ確実に狙ったところへ転がせるバントは名人芸の領域。ヒットは打てなくてもカットで粘る技術もあり、相手が嫌がる野球ができる。守備も派手さはないが堅実で、西浦内野陣のリーダー格。



栄口勇人
二塁手／169cm54kg
右投右打
守備力B／走塁力B
選手のタイプ――
水口栄二（オリックス）



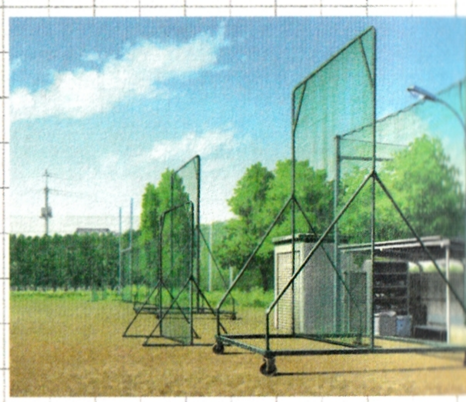






平均的なプレイヤーだが、西浦唯一の左投げで、控え投手も務める。

沖一利
一塁手／一年／
172cm60kg
左投左打



を考慮して、意図的に強調した、ということですか？

黒田　いえ、特に百枝をピックアップしたつもりはないです。百枝が登場するシーンに「動き」があるものが多かったからそう思われたのではないでしょうか？　あと、1話の冒頭にあった中学時代の三橋のシーンは水島監督のアイデアで、あれを見せておけば三橋がオドオドしている理由がより明確になるとの意図を感じて書きました。

——脚色の際、省略する箇所と、逆に描写密度を上げる箇所があると思いますが、今回、取捨選択の判断基準みたいなものは設定していますか？

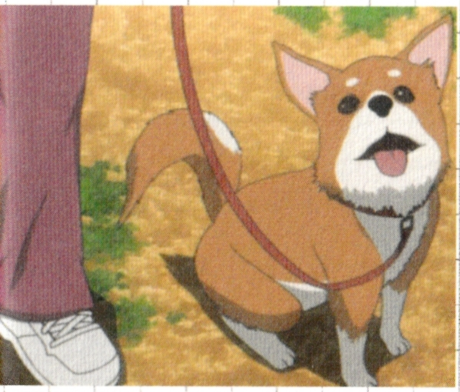
黒田　その1話でやる内容、原作の何ページまで、といったところを私が設定し、その中でのシーンの取捨選択は各話の脚本家さんに任せています。

　もちろん本読み（打ち合わせ）の時や、ひぐちさんの監修、私の総チェックの時にシーンが増えたり削られたりすることがありますが、マニュアル化できるような明確な判断基準というものはありません。

——原作ではかなり長いエピソードが多く、カットする部分は当然、多





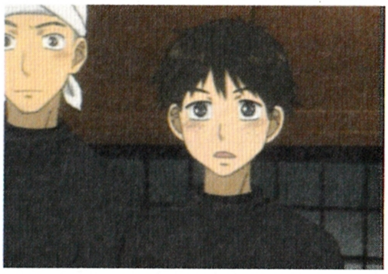


守備、打撃共に堅実。田島や花井とクリーンアップを組むことが多い。



巣山尚治
遊撃手／一年／
175cm64kg
右投右打

足巧打で、予選大会では栄口と1、2番コンビを組む。守備位置は中堅。



泉孝介
外野手／一年／
168cm55kg
右投両打

能力的には平凡で、打順も下位。左翼を守るが、三星戦の落球が印象に残る。



水谷文貴
外野手／一年／
172cm57kg
右投右打

野球初心者のため、現在は控え。伝令や三塁コーチャーでチームに貢献。



西広辰太郎
外野手／一年／
170cm60kg
右投右打

くなると思いますが、一方で、キャラクターの個性を強調する意図でシリーズ構成の匙加減をされているように見えました。

黒田　全24話という決められた話数の中では「どうしても詰めぎみで作業しなければならない回」があって、今回のケースだと8話と10話がそれに相当します。8話は西浦ナインの練習だけでなく、榛名まで登場させた方が良いと判断しました。その方が次の過去話にもスムーズに移行できると思いましたし。10話は本当なら花井がキャプテンになるまでで1話分の原作量があったのですが、三橋の誕生会までやることで西浦ナインの繋がりをより明確にできると考え、現在の形に落ち着いています。シリーズが全26話なら、8話も10話も2本ずつに分けていると思います。

――3話以降は毎回脚本が違いますし、脚本陣も多彩な作品ですが、脚本作業的に面白かったエピソードなどはありますでしょうか?

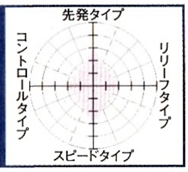
黒田　独りで作業する作品が多いので、こんなに多人数で打ち合わせしたことはなかったですし、みんないい人たちなのですごく楽しかったですね。本当に西浦ナインみたいにワイワイやってました。本読み（打ち

三星学園



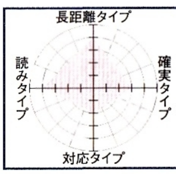

なんといってもフォーク！　ストレートのスピードはまだまだだが、二種類を使い分けるフォークは一級品。マウンドさばきも堂々たるもの。中学時代は三橋（現・西浦）の控えだったが、投手としての素質は三橋より上で、捕手のリードとマウンド経験次第では大きく伸びるエース候補。

叶 修悟
二塁手／169cm54kg
右投右打
守備力B／走塁力B
選手のタイプ――
水口栄二（オリックス）






外のカーブでも思い切り良く踏み込み、長いリーチで巻き込んでレフトスタンドへ運ぶプルヒッター型のスラッガー。選球眼はそこそこあり、配球を読む頭の良さもあるが、変化球への対応力は低く、もう少しスイングに柔軟性が欲しい。上背を活かした一塁守備には安定感あり。



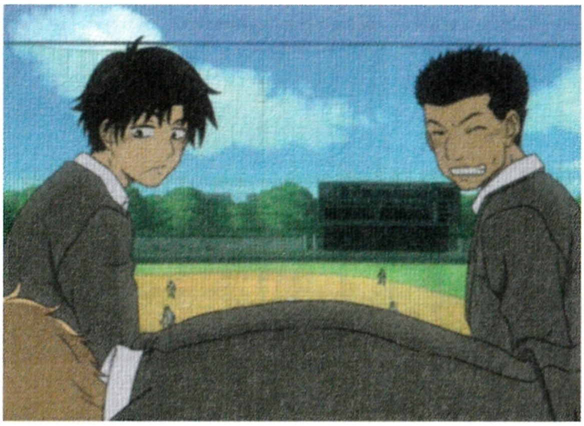
織田 裕行
右投右打
守備力B／走塁力C
選手のタイプ――
フリオ・ズレータ（ロッテ）

合わせ）の後、脚本家陣だけで食事にいって、他のお客さんが迷惑するほど騒いで。4話等を担当していただいた沢村氏が「仕事がこんなに楽しくていいのかな」とおっしゃっていましたが、いいんじゃないかと思います。私たちが楽しく作業して、みなさんにアニメを楽しんでもらえれば、こんなに嬉しいことはありませんから。

――以前のインタビュー（02年「カラフルコミックピュアガール」誌）では、『結局、その商品がどこに最終目標値を置いているかによって、方法論は全く変わってくる、という感じです。でも、実際は時間との勝負だったりすることもあるので、「さすがにそこまでは出来ない」という取捨選択をやって、やれると言ったら最後までやりきるだけですね。』と、発言されていましたが、今回のケースではどのように、最終目標値に対する黒田さん自身の理想値を設定されていますか？

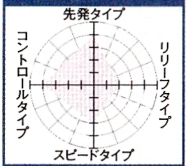
黒田　私の中の目標値は、まず『ハチミツとクローバー』でやりきれた原作へのアプローチが『おお振り』でもできるか、ということでした。順番で言うと、この面白い原作をちゃんとアニメ・フィルムにすること。

桐青高校



高瀬 準太

投手／177cm69kg
右投右打

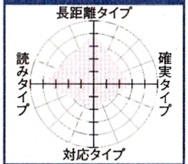


駆け引きB／守・牽制B
選手のタイプ――涌井秀章

スピードには若干の物足りなさもあるが、切れ味の鋭いシンカーに加え、フォーク、スライダー、シュートと多彩な変化球が魅力。安定感は抜群で、特に対左打者への決め球に使っているシンカーは外角へ逃げながら落ち、ほとんど打たれたことがない。制球力やフィールディングも良好で、投手としての総合力はトップレベル。

河合 和己

捕手／180cm78kg
右投右打



守備力A／走塁力C
選手のタイプ――伊東勤（元西武）

強肩！　投手を立てるリードやキャッチングにも安定感があり、ディフェンス面の総合評価が高い。体型もがっちりしていて、いかにも捕手らしい雰囲気。パワフルなバッティングや主将としてのキャプテンシーの高さも魅力で、全国レベルで十分通用する。

島崎　慎吾

二塁手／三年／
176cm70kg
右投右打

一発こそないが、どのコースも満遍なくヒットにできる巧打者。状況に応じて左右に打ち分けるチームバッティングも光る、頭のいい選手だ。二塁守備も安定度が高く、青木との二遊間は高校球界でもかなりの高レベル。

青木　毅彦

遊撃手／二年／
178cm67kg
右投左打

ダイナミックなプレーが魅力の大型遊撃手。打撃はまだまだ荒く、率も低いが、場外まで飛ばせる長打力があり、素材は超一流。強肩とフットワークを活かした守備範囲の広さに安定感が加わることで、高校球界トップクラスへ成長期待。

お客様に嫌われるような無理矢理な改変はしないこと。アニメならではの「動き」を追求して描くこと。このアニメによって、より多くの方々に「おお振り」という偉大な原作作品があることを知ってもらうこと。原作本を買ってもらうこと。視聴率を取ること。DVDを買ってもらうこと……という感じでしょうか。

――『おお振り』はアニメ化される前から既に多くのファンに支持を受けていた作品ですが、ファンの気持ちを裏切らないように、というプレッシャーはありましたか?

黒田　ファンの方々の期待を裏切らないような作品にしようというのが、私の前提条件でした。その上で、漫画ファン、アニメファン、野球ファンの方々の鑑賞に堪えうるような作品にしようと。当たり前のことではありますが……。

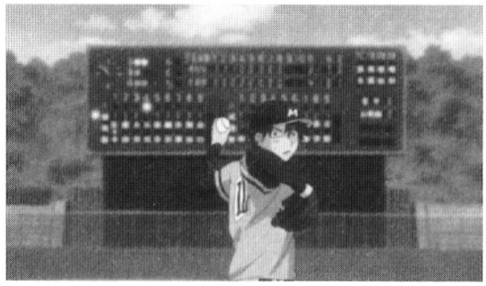
――月並みですが、最後に読者へのメッセージをお願いいたします。

黒田　できれば、応援してください。個人的にも第二期シリーズがやりたいですし、1年に1クール（13話）だけ、毎年放映する感じならイケると思うのですが……。

――ありがとうございました。

武蔵野第一高校



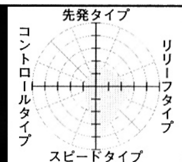






ボリューム感あふれるストレート！　変化球は未熟だが、前に飛ばされることも稀な、本物の速球を見せてくれる。ボディサイズも大きく、必ずやプロでも活躍できる逸材だが、まずは無駄なフォアボールを減らしていきたい。

榛名 元希
投手／182cm75kg
左投左打
駆け引きC／守・牽制B
選手のタイプ――
高井雄平（ヤクルト）



人気アニメ『おおきく振りかぶって』が２００７年秋ＤＳについに登場!!

部員・三橋廉として、どんな高校生活を送る！？

スペック
タイトル：おおきく振りかぶって
プラットホーム：　ニンテンドーD
ジャンル：野球部生活シミュレーション
発売予定日：2007年秋
対象年齢　未定

■DVD Release
おおきく振りかぶって
DVD 第2巻
2007年7月25日発売
【完全限定生産版】
本編DVD＋特典DVD（2枚組）
6,300円(税込)　ANZB 2602
●収録話数　第3話　『練習試合』第4話『プレイ』第5話『手を抜くな』
●特典DVD収録内容（予定）
月刊「アフタヌーン」連動企画として、期間限定でインターネット配信されたプロモーション映像と、4月上旬に放送されたナビ番組を収録！さらに、ノンクレジットOP・ED映像、TVスポット映像も収録！
●初回特典（全巻共通）
特製「おお振り」野球カード



おおきく振りかぶって
DVD 第1巻
2007年6月27日発売
【初回生産限定版】
3,990円(税込)　ANSB 2601
●収録話数 第1話「ホントのエース」第2話「キャッチャーの役割」
●特典・ひぐちアサ描きおろしDVD-BOX(1～3巻収納)
・特製「おお振り」野球カード
特典の付く限定版がなくなり次第、通常版に切り替わりますので、お早めのご予約をお薦めします。





野球解説者『おお振り』を分析!!

梨田昌孝氏 INTERVIEW

聞き手／更科修一郎・夏葉薫
まとめ／更科修一郎　写真／森田 耕司

プロ野球、元・近鉄バファローズの梨田昌孝さんは、捕手と監督の両方でリーグ優勝の経験があり、現在は野球評論家として活躍されていますが、今回は物語序盤の西浦対三星の練習試合から、西浦のエース・三橋と三星の4番・織田の対戦4打席を中心に、試合中のプレー内容、捕手のリードや監督の采配などを分析していただきました。

ビデオ鑑賞
織田対三橋。2回裏第1打席

――第1打席は互いに予備知識がないので、探り合いの傾向が出ています。

梨田　阿部君のリードが少し考え過ぎているかな、という気はしますね。基本、まっすぐに全く反応しない打者はいないんですよ。打ち気にはやっているのか、変化球を待っているのかという違いはありますが。

――配球については？

梨田　リーチのある打者だと、インローとアウトハイは自然に合う高さになりますが、インコースの速い球とアウトローの変化球は距離が取りづらく、打ちづらいんですね。だから、織田君はまっすぐが1球もないと感じているんじゃないですか。初球のまっすぐもボールと感じているから、タイミングが合ってないんでしょう。

――織田の側は多分に様子見の要素が入っていても、絶好球が来れば振る腹づもりではいたようです。

梨田　ああ、三振かホームランでいいという感じですね。序盤で走者なしというのもあるんだろうけど、自分の狙ってるまっすぐは1球も来ないから見送ったと。ただ、4番とはいえイニングの先頭打者ですから、前半であろうが塁に出る意志は必要だし、見送りの三振は良くない。

――打者へ探りを入れる時に、インハイから入ることはあるんですか？

梨田　それはあります。基本は「遠く緩く」「近く速く」の二つですが、特に長打がある打者に対してはやっぱり探りを入れる必要があります。

――ただ、内角は一発長打が出るので、インハイの直球から探りを入れる場合は制球の良さが条件に？

梨田　ですね。逆球で一発のケースは多いですから。あと、相手打者の特徴もあるけど、投手の球の速さ、球種、制球力といったことを捕手がある程度予備知識として把握していないと、配球は組みにくいですよね。

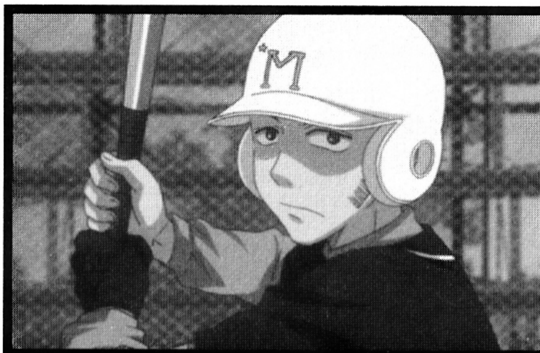
高校野球だと事前にデータが取りにくいというのはあるから、ゲーム中に探ることを強調しているんでしょうけど、試合前の練習とかで「バットを長く持ってるな」とか「スイングがちょっと遠回りしているな」と観察することもできるわけです。

ビデオ鑑賞
織田対三橋。5回裏第1打席

――三橋の投球内容ですが、3回までに奪三振5、4回も奪三振2と推定されます。で、また走者なしで織田に回っています。

梨田　パーフェクトか。すごい投手だね。うらやましいぐらい。阿部君も考えるタイプというか、次の発想が豊かだよ。裏を返すと、中学時代の畠君には投手を活かすリードができていなかったということなんだけど……。

この打席の配球は横の揺さぶりだね。さっきは1球も見せなかった外のスライダーも使っている。ただ、織田君はこの打席、初球から食いついているし、2球目は詰まり気味とはいえ、バックネット裏にファールしている。三橋君も驚いていたけど、やっぱりこれはすごく嫌なのね。左右に打つ分には全然怖くないんだけど、後ろはタイミングが合っているということだから。あと、外のスライダーから内のシュートが来たら、なかなか手が出ないんだけど、両方手を出しているということは、どちらも絶対的なキレはないんだろうね。



■一打席目

この打席の状況

二回裏　ノーアウトランナーなし
ここまで両軍得点なし。一回裏は三者凡退。
互いに探り合いの傾向。三星の打者は三橋のまっすぐの奇妙さから、球筋を見る姿勢を優先。

配球

インハイまっすぐ　見送り　ボール
インローまっすぐ　見送り　ボール
アウトハイカーブ　見送り　ストライク
アウトハイカーブ　ファール
インローシュート　見送り→三振

ビデオ鑑賞
織田対三橋。7回裏

――3打席目です。ノーヒットは継続中ですが、この直前に3番打者のレフトフライを落球して、パーフェクトは崩れています。

梨田　阿部君は記憶力がいいな。配球をよく覚えている。一方、織田くんは残像が残りすぎる打者だね。しかし、初球、目をつぶって振ったのを阿部君が見えていないのはどうなのかな？　三橋君の2球目も、こういう時はボールを放って1球外せばいいんだよ。

――結果、タイムリー三塁打。ノーヒットノーランも崩れます。

梨田　投手の直感というのはあるんですよ。でも、首を振りたくても振れないのなら、なぜボールを放らないのか、と。ストライクしか投げられないわけではないのでしょう？

■二打席目

この打席の状況

五回裏　ノーアウトランナーなし
西浦2×三星0。
三橋は三回までに奪三振5。四回も奪三振2と推定。ここまでパーフェクト。

配球

外のスライダー　ファール
内のシュート　ファール
外のカーブ　見送り→三振

――第4打席の前に西浦の攻撃采配を……1点を追う展開で1番からの好打順なので、モモカンが動きます。

ビデオ鑑賞
8回表、西浦攻撃

梨田　1番の栄口君には待球とストレートのファウルカットを指示していますが、バントで投手を走らせる手もあります。

――アニメでは省略されていますが、2番の沖はバント偽装で揺さぶりをかけていますね。

梨田　野球はいろんな作戦があって、バリエーションがたくさんあるから面白いよね。捕手の方もプロ野球の場合、なかなかど真ん中のサインは出しませんが、相手が頻繁にウェイティングしてくる場合は少し甘いところに構えて強く放らせたりすることもあります。あと、4番の田島君



■三打席目
この打席の状況
七回裏　ツーアウトランナー一塁
西浦2×三星0。
三橋はここまで被安打0のノーヒット。ただし、直前にレフトが落球し、パーフェクトは成らず。
配球
外のスライダー　空振り　ストライク（対角線の残像を残さないため、意図的に目をつぶって強振）
内のシュート　強振→三塁打（タイムリーとなり、ノーヒットノーラン成らず）

の打席でフォークを警戒して「振るな」というサインが出たけど、プロ野球だとあの采配は考えられないな。この辺は意外な面白さもある。

――結果、西浦が1点勝ち越して、4打席目です。

ビデオ鑑賞
織田対三橋。9回裏

梨田　1打席目は高低、2打席目は左右、この打席は緩急……抑えた打席はすべて配球パターンと決め球を変えて、狙いを絞らせないようにしているね。

――チェンジアップの軌道で入るまっすぐを温存するために変化球を多投し、7回あたりからまっすぐ中心の配球でしたが、4打席を通してはどうですか？

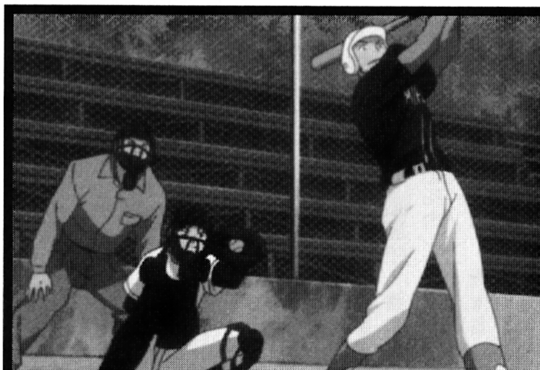
梨田　3打席目の織田君の対応は、実際に発想はしづらいんだけども、残像が残るというのはプロ野球選手全部に言えるんですよ。そういうところの心理を上手く描いている。その意味では、珍しいタイプの野球漫画だと思いますね。目をつぶるなんて、星飛雄馬の時代にはなかったもの。目をつぶらずに見すぎて、球が分身していたんだから、発想が全く逆だよね。

――両軍の投手評価はどうでしょう？

梨田　少し指先を開いたり、狭くしたりという意味だと思うけど、叶君のフォークが2段階投げられるというのはすごいね。あと、終盤はコースを狙いに行った球がシュート回転して真ん中に集まってくるんだけども、叶君はちゃんと真ん中を突いていた。かなりコントロールが良いんだね。実際「集中力が必要なんだ、倍疲れるんだ」と言っていたけど、まっすぐど真ん中に投げるっていうのは体力以上に神経が疲れるからね。度胸もあるんだな。

　一方の三橋君にはそれ以上の9分割の制球力がある設定だけど、これはプロでも珍しいね。確かにストライクゾーンは9分割で作っているけど、それはチャートで配球を見る時のことで、実際に9分割で投げるのは難しいんですよ。あと、素晴らしいコントローラーである以上に、腕が遅れてチェンジアップのような軌道でまっすぐが来るのは、かなり速く感じると思う。

　半分冗談なんだけど、昔、プロ野球で一番速い投手は星野伸之（元オリックス）だと思っていたんだ。ストレートは127～128キロなんだけど、腕を巻きつけるように投げてきて、打とうと思った時にはもうボールが



■四打席目
■この打席の状況
九回裏　ツーアウトランナーなし
西浦4×三星3。八回表、西浦は無死満塁から4番田島の犠飛と5番花井のセーフティーバントで逆転。
西浦バッテリー、打席の直前に前打席の一球目のトリックに気づく。
■配球
内のまっすぐ　見送り　ストライク（110キロ前後の全力投球）
外のまっすぐ　ファール（スローボール）
内のまっすぐ　空振り→三振（110キロ前後の全力投球）
ゲームセット



入ってるんだよね。

――星野以外に三橋に近いタイプはいますか？

梨田　星野は左だったけど、右ではどうだろう？　チェンジアップ系は投げないけど、最近の桑田（真澄／パイレーツ）は割と近いかな。元々、日本ではチェンジアップをそんなに使わないよね。

――そうですね。メジャーでは一般的な球種ですけど。

梨田　ボールと指の関係があるのかも知れないね。メジャーは2シームはよく放るけど、フォークは少ないね。大塚（晶則／レンジャース）が活躍しているけど、彼のはフォークというより、本当は縦のスライダーだしね。昔、佐藤義則さんがヨシボールというのを使っていたけど、あれに近い指の抜き方をしている。フォークにもいろいろあって、吉井理人（ロッテ）のは大きく落ちない代わりに、人差し指と中指のかけ分けでシュート気味、スライダー気味に投げ分けられる。左右に投げ分けるのはすごい。

――阿部のリードはどうですか？

梨田　阿部君はすごく感性があるというか、結構、打者の特徴とかを考えるんだよね。かなり決めつけてしまう傾向もあるから、投手の良さを引き出すという意味では必ずしもすごいと言いにくいけど、打者への観察力はすごい。それだけに織田君が目をつぶったのを見抜けなかったのは疑問があるなあ。足のステップや体重が前に突っ込んだとか、腰が開いたとか、その辺の変化からもある程度の推測はできますし、打者の方も踏み込みが大きいと左足で消したりするんですが、そういうのを捕手は見逃さないものです。

　あと、投手が「あっ、危ない」と思ってサインに疑問を持ったまま投げると、やっぱり被打率は高い。中学時代は先輩相手で遠慮もあったようだから、反動で「俺が！」という部分が前面に出すぎているのかな。逆に、ぼくは投手に合わせるタイプというかね。

――強気に攻める有田（修三／元近鉄捕手）さんの方が、阿部に近い？

梨田　強気というか、強引というかね。有田さんはカーブを続けてツーボールだったら、もう1球カーブを放らせる。それでスリーボールになると「1球ぐらいストライク放らんか！」と（笑）。ただ、2球続けて大きく外れた場合、次にカーブでストライクが入る確率は低いよね。だから、ぼくの場合は打たれてもストライクが入る球で……と考えます。日本のプロに4割打者はいないし、打ち損じもあるからね。で、ストライクを要求するんだけど、その場合は極端なコースから少しずつ甘くする感じに構えます。

　特に足が速くて盗塁もできる打者をイニングの先頭打者で迎えて、ストライクが入らなくて四球なんて、捕手の配球責任でもあるからね。ヒットなら投手も納得できるけど、四球は攻撃にも影響するし、チーム全体の士気も荒れる。2人続けて四球を出した場合、内野のエラー率はすごく高くなるんだ。集中力が切れるんだよ。ずっと構えているのは集中力が必要だからね。

――打球が飛べば、ヒットでもゴロでも動けますしね。

梨田　そう。四球だと野手はボールに触れないんですよ。投手と捕手が動くだけですから。

――両軍選手のプレーで印象的なものはありましたか？

梨田　8回裏にセーフティバントした花井君かな。やっぱりそういう風に考えるんだな、と。ただ、これは三星バッテリーの判断ミスも大きい。2段階目のフォークを解禁したのなら花井君にも……4番の田島くんが強烈にすごい打者だということなんだろうけど、まだ走者が三塁にいるんだから、なんで全力で放らんかったの？と。

――ただ、プロでも走者がスコアリングポジションにいると、落ちる球は投げにくいと言いますよね。

梨田　下手な捕手はそうだね。でも、打者はその分、狙い球を絞りやすくなるからね。

――ところで、西浦では乱数表を使った周辺視野と瞬間視の強化トレーニングなどをしていますが、プロで

もそういうことはするのですか？
梨田　プレーに対する予備知識は必要ですし、イメージトレーニングも大事ですね。乱数表も昔、やりましたよ。たとえば、試合終盤の無死1塁2塁、もう1点もやれない時、代走が出ているのに目の前の打者しか見えてなくて、走者が代わったことも忘れてしまう投手はいるんですよ。で、バント処理の瞬間に「これなら三塁は簡単に刺せる」と思っても、二塁走者が代わっているから間に合わず、オールセーフにしてしまう。走者のリード幅や走力とかは投手から見えにくい部分だけど、周辺視野の強化は有効ですよ。捕手は視野が広いから、だいたい見えているけど。

――アルファ波をどう出すか？という話もしていますが、実際の野球でも有効なのでしょうか？

梨田　足元に蛇がいる、というエピソードですね。あれは面白いし、結構勉強になりました。集中力を高める練習は、ゲームに入る前とかにはみんなやっていますね。あと、打席へ入る時に右足から入るといった癖、ジンクスと呼ばれるものは全部これですね。

――叶が打席に入った時、ジンクスを気にしていました。崩れるともう1回やり直して。

梨田　うん、そういうことは必要なんだよ。思い込みすぎるとまた良くないんだけど、ほとんどの選手がそれに近いことをしています。新人はまだできないけど、若手中堅でも試合によく出ている人たちを観察すると、だいたいやっていますよ。



　そういう癖は「こうしたら上手く打てる」とかじゃなくて、独特の雰囲気を醸し出してリラックスするためだから、守る側も嫌なんだよね。たとえば、王（貞治／ソフトバンク監督）さんは打席で上げた右足が必ずベースの半分ぐらいかかるんだけど、緩めのスローカーブで崩しにかかっても微動だにしない。あれは人間らしくないというか、機械のようにも見えた。本当はすっごく気が短いんだけど、だからこそ癖を作るって言うのかな。



――梨田さん個人の話になりますが、現役時代、捕手の目から見て印象的だった投手は？

梨田　入団当時の鈴木啓示（元近鉄）さんは速くてね。当時は技術もないし、高校野球では130キロぐらいの球しか受けてなかったから、150キロのストレートを「よし！」と思って受けると、ミットの芯じゃなくて指先に当たるんだ。感覚的に3センチぐらいはホップしていた。痛いし、恥ずかしいし、相手も嫌がるよね。音も鳴らなくて、ポソッポソッとするだけだから。あれは緊張したね。

　あと、オールスターで村田兆治（元ロッテ）さんに「ノーサインで受けさせてくれ」と言いました。当時、ロッテの捕手は村田さんのフォークをよく逸らしていたんですが、ぼくの方もそろそろ自信がついてきた頃だったから、受けたいな、と。幸い、最初のオールスターで組ませてもらったんですが、「ナシやめとけ。恥かくよ」と言われてね。確かに直角に落ちてくる感じで凄かったけど、1年目は走者を出すまでノーサインで捕れた。2年目は完全にノーサイン、あのフォークを捕れたのは、すごく自信になったよね。鈴木さんの球もノーサインで捕れるようになったし。

――鈴木さんは現役後半、有田さんと組むことが多かったですね。

梨田　そうですね。ぼくはゲーム前にブルペンで受けて、投手の調子が悪くても「大丈夫ですよ。なんとかなりますよ」という感じで、悪く言

わないんだけど、有田さんは「あんた、こんなボールでよく200勝できたね」とか平気で言うんだ。
——向こう気の強い人同士で組む、珍しいバッテリーでした。
梨田　うん。鈴木さんは「ナシのミットは燃えないんだ。有田が構えたらくっそー！と燃えるんや」と言うてはった。「別におまえが悪いわけじゃないんや。有田やと燃えるんや」と。
——現役時代、誰が一番速かったと思いますか？
梨田　山口高志（元阪急）さんは打者として対戦しただけですが、速かったですね。あと、江川卓（元巨人）はいい球でした。全日本でバッテリー組んだ時、ストレートのスピンが効いていてカット気味に伸びてきた。最近のカットボールは曲がる時、少し落ちるように食い込んでくるけど、江川のは受けた瞬間に伸びる感じだった。
——リードに苦心した投手はいましたか？
梨田　苦心というか、やっぱり投手というのは、サインに首を振る人が多いんだね。特に若くてストレートに自信がある頃は、よく首を振りますね。
　組んで面白かったのは清俊彦（元近鉄）さんかな。コントロールが良くて、首も振らないんだけど、ボールにするんだよね。ワンツーからストレートのサインを出しても、投げたくなかったり、打たれると思う時はゾーンを外してきた。で、シュートとかでカウントを稼いで、ツースリーから打ち取ったりするんです。すごい制球力だなと思いましたね。
　その次に組んで面白かったのは井本隆（元近鉄）です。この人もコントロール良かったし、首振らんかった。ただ、スピードガンができてからは駄目でした。「いま何キロやった？」と言いながら投げるんですよ。「ああ、こりゃもう終わったな」と思いましたね。
——スピードガンで駄目になった投手は、当時、結構いましたよね。
梨田　打者と勝負しないでスピードガンと勝負していましたからね。でも、スピードなんて数字だけでね。逆に星野伸之の128キロでも打者は150キロに感じるわけだから、その体感球速を見ないとね。
——『おおきく振りかぶって』という作品をどう思いますか？
梨田　面白い発想をしているな、と思います。ぼくもリードしていて、打者がどう考えているか想像はつくんだけど、ぼくらは言葉に出さないから、表情や動作から心理を推察するしかないんですね。だから、「前の残像が残りすぎる」といった感じで言語化されると「ああ、こんなに分かりやすいんだ」という発見がありましたし、見ている側も「なるほど」と納得できる。そういう意味で、野球漫画って面白いと思うな。
——以前『プレイボール』で、ゲスト声優をされていましたが、普段、野球漫画やアニメは観ていますか？
梨田　うん。小さい頃は『巨人の星』とかいっぱい観てきたけど、最近はさすがにあんまり観なくなったかな。でも、面白いですよ、50過ぎても。やっぱり夢があるし、楽しいじゃない。
——本日はどうもありがとうございました。



■**Profile**
梨田昌孝（なしだ・まさたか）
昭和28年生まれ。昭和47年ドラフト2位で近鉄バファローズ入団。捕手として活躍。平成12年から16年まで大阪近鉄バファローズ監督に就任。現在はNHK野球解説を務める。




原作 南條範夫
「駿河城御前試合」より
Champion
RED Comics
056





今、WOWOWが熱い！

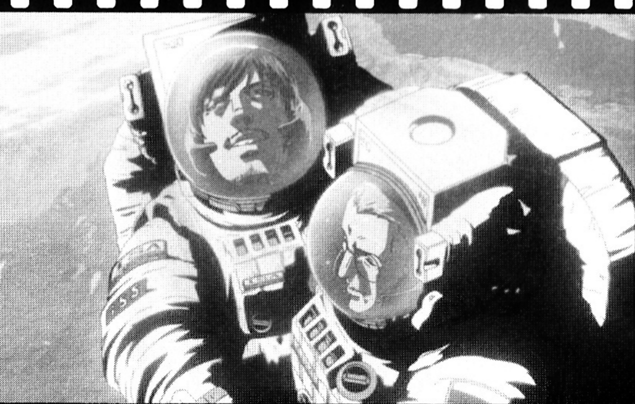
文／編集部

「最近のアニメはヌルい」とお嘆きのアナタ！　WOWOWをご覧になっているだろうか？　今もっとも熱いアニメの発信局、それがWOWOWなのだ。

WOWOWと聞けば洋画というイメージも強いが、映画をメインに扱っているからこそ、R-15指定などの規制にも詳しく、そうした制限付きで放送ができる数少ない放送局でもある。アニメ作品もその例外ではない。アニメも同様に制限を設けることで地上波では放送不可能な企画も成立しうる。ある意味深い懐を持った放送局なのである。

もちろんそれは向き合う姿勢や熱意があったればこそ。富野由悠季監督の『ブレンパワード』の成功もあって、WOWOWはアニメに力を注ぐ熱い放送局として今やノリにノッている。

今回はその熱いWOWOWの注目作品を一堂に集めて紹介していこう！






武士道は死狂ひなり！
残酷無惨エンターテイメント推参！
shigurui
シグルイ
WOWOWにて７月19日（木）放送
スタート！
毎週木曜日23：30〜24：00
翌週月曜日深夜4：00〜4：30に再放送
©／2007 南條範夫・山口貴由/秋田書店・シグルイ製作委員会



『覚悟のススメ』で一世を風靡した鬼才・山口貴由が、残酷無惨時代小説の大家・南條範夫の『駿河城御前試合』と出会い、狂おしいまでの想像力をノーリミットに誌面に叩きつけた作品こそ『シグルイ』である。

そもそも『シグルイ』とは何か？それは江戸時代の中ごろに書かれた、武士としての心得についての書物である『葉隠』の一節に由来する。いわく「武士道は死狂ひなり。一人の殺害を数十人して仕かぬるもの」。全編これ鍛え上げられた肉体と剣技がぶつかり合い、その凄絶な様が、美しい一幅の絵のように映える〝死狂い〟な異次元ワールドなのだ。

寛永6年（1629？年）、駿河城で開かれた御前試合の十一番勝負。その第一試合は、同じ道場で学んだ同士の藤木源之助と伊良子清玄が対峙する。隻腕の剣士の刃は骨を断つことが出来るのか？　盲目の剣士の刃は対手（あいて）に触れることが出来るのか？　出来る！　出来るのだ！

ここで物語は、7年前へとさかのぼる。掛川藩内で恐れられた「虎眼流」の道場破りに訪れた伊良子。相手をつとめた藤木を破りはしたが、師範の牛股権左衛門に負けて、弟子入りを志願する。伊良子の前に現れたのは、正気と曖昧の間をさ迷いながら、恐るべき剣術を有する魔人・岩本虎眼だった……。

『シグルイ』が『月刊チャンピオンＲＥＤ』誌上で連載が始まってから、早4年。これまでは藤木と伊良子の対決、というより虎眼道場での2人の因縁にスポットが当てられ、熱烈な支持のうちに単行本も8巻目を数えている。が、これが小説版の『駿河城御前試合』では、わずか22ページの話でしかない。元はといえば女癖が悪くて師匠の愛妾に手を出したスゴ腕の高弟だった伊良子が、立身出世の野望に身を焦がす魔剣士へと変貌！

たしかに小説版も〝残酷無惨〟な作風だったが、内臓からほくほく湯気が立つ〝むーざんむざん〟になったのは、『シグルイ』独自のオリジナルである。藤木や伊良子の内面をふくらませたばかりか、牛股師範をはじめ、虎眼流の門下生たちも続々とモンスター化。そのなかでも〝シグルイ的〟な改造を受けたダントツは、岩本虎眼先生その人。小説では影も薄く、伊良子に斬られる通過点にすぎない老師が、なぜか異常な存在感を放つ〝魔人〟に大化け、一時は「虎眼先生、死なないんじゃ？」と噂される始末。いやアニメ版では、ひょっとして死なない⁉

（多根清史）



聞き手・文／多根清史　写真／長谷川太郎

浜崎博嗣×篠雅律

（監督）　（キャラクターデザイン・総作画監督）

――原作ファンはアニメ化と聞いて「まさか!?」と驚いていたんですが、流血などの残酷描写は難しいな、とは思われませんでした?

浜崎　いや、『シグルイ』をやるということは、当然そういうことをやるだろうなと。原作と違う方向でやるなら、『シグルイ』ではなくなってしまうし。

――原作を忠実に再現するのは、放送コード的に大丈夫なんですか?

浜崎　まぁ、WOWOWのプロデューサーともよく話し合いを持ち、良く練りこんでいくつもりです。

――じゃあ、遠慮なくやると。

浜崎　うん、自分の作品としてトータルに、ある程度イメージの中で作り上げていく上で、外れてしまわない範囲の中でね。それは規制とか、そういうことではないんです。

――人間離れしたキャラクターも多い世界なんですが、キャラ設定は苦労されました?

篠　最初、かなり原作を尊重して、漫画の絵をそのまま写したようにと思ってたんです。けど、監督のほうでは、この作品はもうちょっとリアルな世界観でいきたいというお話だったので、かなり現実寄りになってますね。

――虎眼道場の怪物じみた高弟たちが、もっと人間らしくなってる?

篠　ええ、等身も含めて、全体的にリアルになってますね。でも、原作の特徴的なところはさらに誇張できればいいな、という感じでもやってるんですよ。

――牛股師範や山崎を人間らしく描くのはかえって難しそうですよね。

浜崎　怪物ということで（笑）。

篠　一応、リアルな方向ではやってるんですけど、監督に「どうしましょうか?」って聞いたら、「これはぜんぶ怪物、化けモンなんだから」って言われて、ふっ切れましたね。

――じゃあ監督は、世界観はリアルだけど、キャラは怪物的な方向で、と考えられてる?

浜崎　ディテール的に怪物、ということではないんです。今の我々の世界にある常識では測れないと。ある意味、人間としてすごくズレがあって、それを理解しようとすること自体、意味のないことだと。

――どちらかというと、ファンタジーの世界?

浜崎　別の世界の住人ですね。時代劇ものとして、江戸時代初期となってますが、そこはモラルも何もかも今とは違う。その中で、さらに岩本

虎眼と門弟ファミリーも特異な社会になっていて。そこはやはり、すごく客観的に考えてますね。なぜ違うんだ?って主観的に考えると、永遠に悩むと思いますしね。

――カラダが化け物というより、精神が化け物の人たちですよね。

浜崎　基本的にはそこからですね。精神がそこまで到達してるがゆえに、体も異形になっていくという。

――日常と暴力シーンとの境目がありませんよね。飯屋に入ったら、いきなり相手のアゴを吹き飛ばしてましたし。

浜崎　でも、『シグルイ』の世界ではそれがリアルなんですよ。だから、あえて異世界ということを確認した上で、どこかに見てるほうにもシンクロできる部分がないと、そのリアリティが絵空事で終わっちゃうんです。フィクションだけど、どこかしら現実味があるという感覚なんですね。

篠　やってることが非日常性が強い分、小物類の設定などはかなりリアルに作ってますね。そこら辺で手を抜くと、ぜんぶ嘘になっちゃうんで。

――ある程度、江戸初期の世界をカッチリ再現してる?

浜崎　再現してるかどうかは分からない。「リアル」なのと「リアリティ」は、また違うことだから。リアリティが欲しい、そのためにリアルを犠牲にすることもよくありますから。

――最もリアリティが危うい存在としては、虎眼先生がいるわけですよね。

篠　そうですねぇ、最初に問題になったのが、原作のタッチなんです。あそこまで細かく描かれているのをそのままアニメで再現しても意味がないので、監督とどうしようかって相談しましたね。上手く省略しつつ、あの虎眼先生の濃さが出ればいいなって。でも、かなり難しいですよね。

――原作では肉体の表現も独特ですが、アニメではどう処理されます?

浜崎　アニメならではの方法、としか言いようがないんだけども。まずアニメとコミックって、表現方法が決定的に違いますからね。アニメが原作を活かすということは、その手法をそのまま取り入れることじゃない。自分が受けた印象、あの感触を再現することが、アニメに置きかえる仕事だと思ってます。

――原作の絵をそのまま持ってきて、ギャグに近くなってる映画もありましたよね。

浜崎　ええ、仮に近い絵を取り入れても、音楽、声、時間、別の要素がどんどん入り込む。そうすると、原作からかなり遠くなってしまう。

――ストーリーは基本的に原作通りなんですか?

浜崎　（アニメとコミックとは）時間の捉え方が違うんです。原作は読みながらページをめくって前に戻れるけど、アニメはそうはいきません。表現の媒体が違えば、表現の仕方を変えなきゃ、その印象は再現不可能なわけです。じゃあ、原作の印象にどうやったら近くなるかというと、シナリオも含めて再構成するのが、アニメ化においての当然の仕事だと思うし。

――原作では、殺陣も現実ではあり得ないことをやってのけてますよね。

浜崎　えーと、現実にはあり得ないことはアニメではできると（笑）。それはもう、現実にできることをやっても面白くないですから。

――その辺をどうやって表現されてます?

浜崎　これはこうだという決まりや規則のようなものは、シリーズとして決めないようにしてるんですよね。その辺の流れをどう見せるか。ロボットが合体する、お約束の得意技を使うのもアイデアとして面白いところだし、嫌いではないんだけど、それとも違うかなと（笑）。客観的に、他のスタッフがどう見せるかを、お客として見てみたいところがあるんですよ。

――「虎眼流星流れ」が、実際に手が伸びるといったデフォルメはしてない?

篠　そういうのはないですけどね。でも、やはり監督の表現がかなり独特なものなので、すごく楽しみにしてるんですよね。話数を追うごとに、



■profile

浜崎博嗣／はまさき・ひろし

1959年12月30日生。福岡県出身。タツノコプロダクションに入社しアニメーターとしてデビュー。その後マッドハウスへ。演出・監督として活躍中。『TEXHNOLYZE』（03年）『BECK』（04年）などが代表作。



■profile

筱雅律／しの・まさのり

63年2月3日生。千葉県出身。アニメーター。『新機動戦記ガンダムW』（95年）をはじめメカニックの作画で注目を集める。その後マッドハウス作品『BLACK LAGOON』（06年）などでキャラクターデザイン、総作画監督を手掛け、活躍中。

コンテの段階でも、どんどんヒートアップしてきてるんで。

──みなさん他の人のコンテを見て、負けてたまるかと拍車をかけてる？

浜崎　うーん、というよりみんな大人しいんですね。

筱　最初に監督から、とにかく抑えるなと。もう「MAXのパワーで行け！」としか言われてないんです。

浜崎　やっぱりコンテマンにしてもスタッフにしても、勇気が要るんだろうなと。最初はみんなを抑えたほうがいいのかなと思ってたけど、ちょっと遠慮してるのかなと（笑）。

──あらゆることがアニメの世界で未知の体験では？

浜崎　多分そうだと思いますよ。こういう作品とは初対面だろうし、培ってきたアニメのセオリーを、かなり否定しなきゃいけないことだから。

──流血の部分を除いても、「ぬふぅ」とか性的表現で迷いそうですね。

浜崎　あれも、『シグルイ』の世界では日常っていうことですよ。我々の時代からすると、なんて残酷なんだろう、倫理観がないんだろうって思えるんだけど、あの人たちは違う見方をしている。まず、そのあたりの感性をイメージしておかないと、たぶん照れたり、真逆の方向に行くんじゃないですか。まぁ、自分の中でも抵抗感は多少ありましたが、ひとつの作品として割り切って、一回消化しなきゃダメだろうなと。そうしないと、形態は似てるんだけれど、まったく異質な別のものになりがちなんです。原作に対する感じ方は人それぞれ違うと思うんですけど、その辺を飲み込まないと、自分で表現するものに責任が持てないっていう。

──原作を飲み込まれて、お腹は壊しそうにありませんでした？

浜崎　いや、すごくすんなりと。原作や絵に驚いた人も多いだろうし、好きな人はすごく好きでしょう。とはいえ、原作は王道的なエンターテインメントだと思いますし。

──元々『シグルイ』のような時代劇は、大衆娯楽でしたしね。

浜崎　そうですね。昔はスターは当然のように時代劇の映画に出てましたし、『シグルイ』はその辺を踏まえてると思うんですよ。コンテの段階でセリフを読みながら（タイミングを計るため）ストップウォッチを押すじゃないですか。そのとき、頭の中では口調が中村錦之助になっている（笑）。今の時代劇では、原作のようなセリフ回しは皆無ですよね。いわゆる歌舞伎調で、リアルかというとそうじゃないけど、時代劇を観てきた人にはリアリティを持ってるということなんです。それが、今の時代にはすごく新鮮に見えるなと。

筱　僕も時代劇が好きなんですが、実際描くとなると、着物の構造や足袋とか、全然分からないんですね。そこがまず大変でした。着物をちゃんと描ける人がいないし、浜崎さんからも「着物を着てる人の歩き方に気を付けましょう」と言われましたし。

──昔の時代劇を参考にしました？

筱　それはもう、監督が推薦する映画のDVDを全員に渡して、見とくようにって。仕事場でも家でも時代劇っていう時代劇漬けで（笑）。実際、着物やカツラも買ってきましたね。

──「無明逆流れ」とか実際にポーズを取ってモデルにしたんですか？

筱　やってましたね（笑）。そういうのを撮影して、足を開いたときはここがシワになりますよとか。

──そうした時代劇の上に、かなり際どいモノもしっかり描かれるんですよね？

浜崎　ブレーキかけると、逆に人は見たくなるんです（笑）。

──虎眼先生の「じょぼぼぼ」などの〝曖昧〟表現も厳しそうですよね。

浜崎　ええ、やるつもりです。ちゃんと水分を出さないとね（笑）。

──虎眼先生は普通より指が一本多いですよね？

浜崎　プロデューサーも危惧してましたが、これは物語の鍵となりますからね。

──いろいろ挑戦的ですね（笑）。では、山崎の「ちゅぱちゅぱ」も？

浜崎　そこはOAを楽しみにしてくださいよ。原作ファン以外の人にも、アニメは見てほしいわけですよ。原作を知らないと何だか分かんないと

思うんですが、そのイメージを持っていくのがアニメの仕事だと思うんです。

――今回は、原作のどこまでをアニメ化されるんですか?

浜崎　話数としては1クール（12話）で、本当は内緒なんですけど清玄がひとつの行動をやり遂げるまで、ですね。

――虎眼先生役に加藤精三さんを起用されたのもすごいことですよね。

浜崎　いろいろ考えたんですが、声優さんなら加藤精三さんで、俳優なら大滝秀治さんをイメージしていて。けっこうドスが効いてすごいですよ。

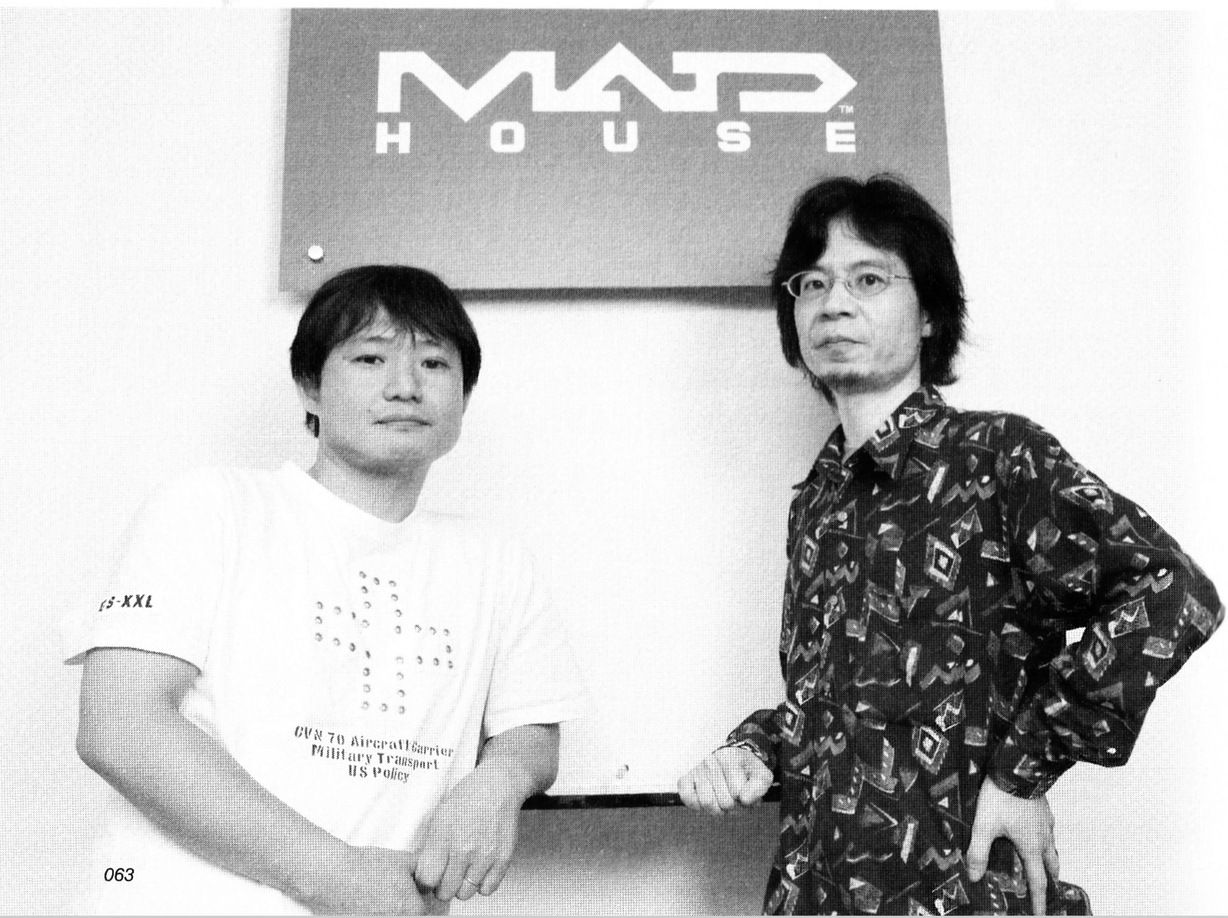
――星一徹の曖昧が楽しみです（笑）。最後に、作品の見どころを。

浜崎　全部です（笑）。すべて見所にするつもりでやってますが、虎眼先生ですかね。

篠　そうですね、キャラクターで言ったらやっぱり虎眼先生と、あと回りの怪物のような弟子たち（笑）

――まさに『シグルイ』ファンが求めていることだと思います！　今日はありがとうございました。

虎眼先生は指が1本多いけど、これは物語の鍵ですから！




バッカーノ！
BACCANO!



BACCANO! ―バッカーノ―

謎が謎を呼び物語は転がりだす――最後に笑うのは誰だ？

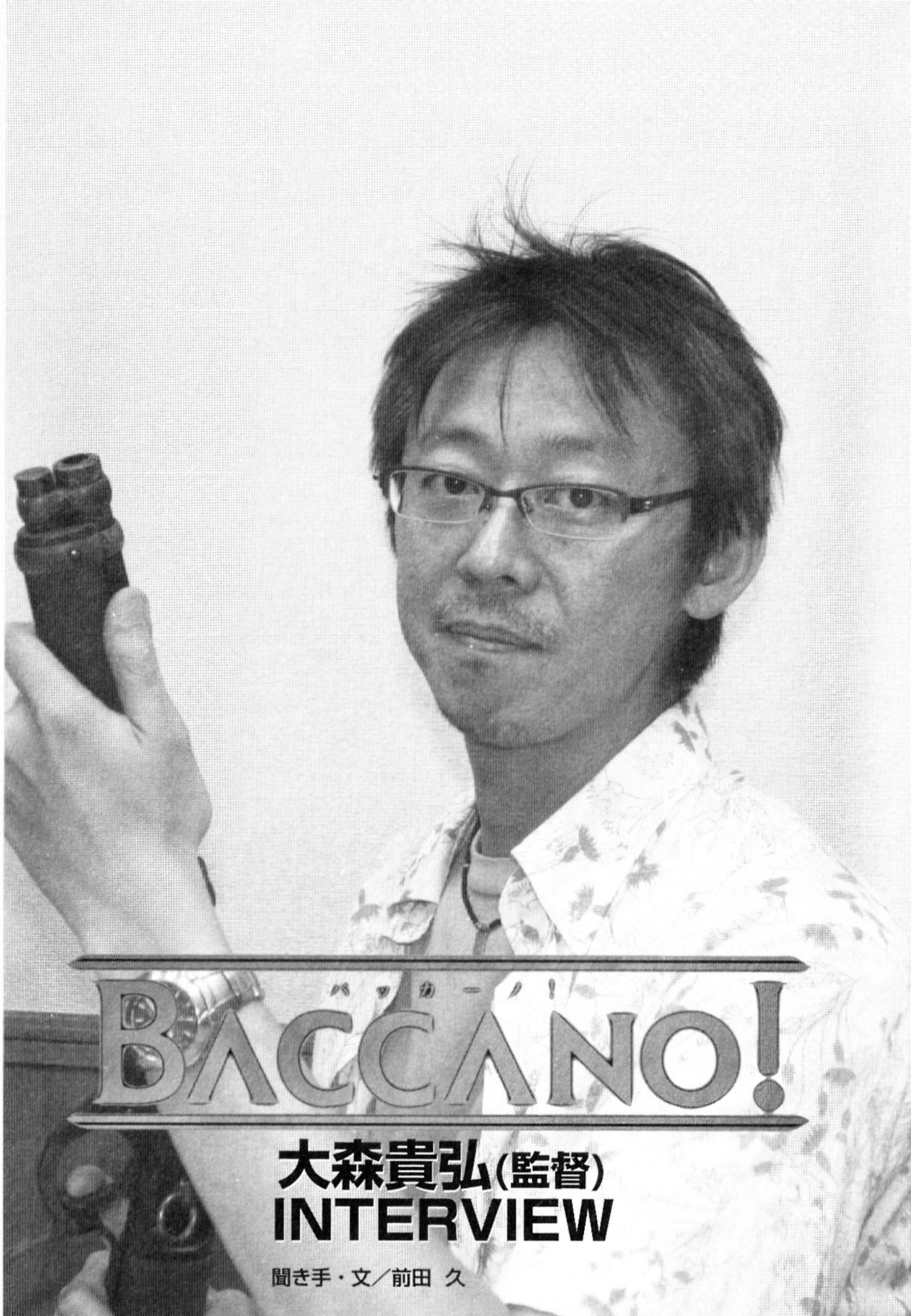
文／前田 久

1711年。故郷を離れ、新天地に向かう船に乗り込んだ錬金術士たち。彼らが悪魔から手に入れたのは〝不死の酒〟。不老不死が手に入る代わりに、不死者同士は、右手で相手の存在すべてを喰らうことができるようになってしまうという、いわくつきの酒だった。その事実は、盟友だったはずの彼らに重大な事件を引き起こしてしまう。

時は流れて、1930年代のアメリカ。黄金のジャズ・エイジが終わりを告げ、暗い雰囲気の漂い始めた禁酒法の時代。それでもたくましく生きる、ニューヨーク裏社会の地下組織の面々。錬金術師・セラードが蘇らせた〝不死の酒〟を巡って、暗躍する者、暴走する者、何も知らずに事態をかき回す者などが入り混じった大騒動が巻き起こる。

一方、シカゴ発の大陸横断鉄道フライング・プッシーフット号は、それぞれに厄介な事情を抱えた面々を乗せて、ニューヨークを目指していた。複数勢力の思惑が複雑怪奇に錯綜する車中に、伝説の存在「レイルトレーサー」の影までが漂い始め、事態は混迷の度合いをいや増していく……。





BACCANO!

バッカーノ!

大森貴弘(監督) INTERVIEW

聞き手・文／前田 久

——原作を最初に読んだ感想はいかがでしたでしょう??

大森　『学園アリス』の作業中に、プロデューサーが「ロバート・アルトマン好きですか?」っていって原作の一巻を持ってきたんですけど、読み始めたらアルトマンというよりはクエンティン・タランティーノなので、話が違うよって（笑）。でも面白く読みました。同時に「これは監督を引き受けるとしたら大変だぞ」と思いましたね。

——どのような点ででしょう?

大森　キャラクターの多さとシチュエーションです。これは別に揶揄しているつもりはないんですが、文章だからありえている、読者の想像力を刺激してなんぼ、みたいなところが原作には結構あるように感じたので、映像化するにあたって、読者さんが想像しているものよりスケールを小さくしたくなかったんです。

——1930年代のアメリカというのは、日本のアニメーションではあまり扱われない舞台ですよね。その点もご苦労があったのでは?

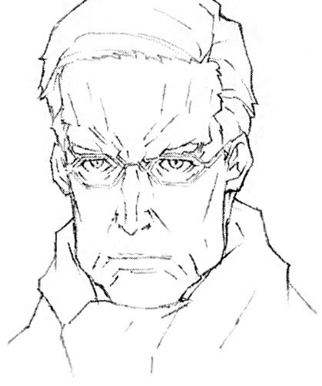
大森　そうですね。時代考証が大変ですもの、やっぱり。1930年は技術発展の境目の時代で、技術的には可能だけど、実際にそれがどの程度使えていたのかどうかはわからない、というものが大量にあるんです。登場するカメラにストロボを付けるかどうか?　とか、細かいところを徹底するとかなり大変でした。

あとは文化の違いを絵で表すのが大変ですね。西洋人の感覚が身に付いているわけではないですから。たとえば、ついコンテでキャラクターにおじぎをさせてしまったりして、あとから芝居をつけ直したりなんてことがありました。そこを逆手にとって「東洋かぶれ」という設定にしたキャラもいるんですけどね。

——ストーリー構成を原作以上に複雑にされたと伺っています。

大森　べつにわざわざ複雑にしたってことではないですよ（笑）。いろい





ろ試行錯誤していくうちに、原作の魅力を伝えるベストな方法を探ったらその結論に落ち着いたというか。やっぱり絵だと、原作の言葉を使った工夫がかなり消えて、話が分かりやすくなりすぎるんですよね。その分を構成で補おうかと。

——第一話に全体の前振り的なものが大量に詰め込まれているとか。

大森　一話には、作り手側のメッセージを代弁するようなキャラも出したりして、『バッカーノ！』はこういう作品になりますよ、という情報を総括的に込めました。かなり情報を詰め込んでしまいましたけど「よく分からないけど面白いかも」と思ってもらえればいいですね。

——これまでの監督のフィルモグラフィと比べて少々異色作にあたると思うのですが、もともと『バッカーノ！』のようなお話をやられることに興味はあったのでしょうか。

大森　基本的には「来るもの拒まず」で受けているだけなんですが（笑）。一見絡み合ってないエピソードが、物語が進むにつれてうねるように関係を持っていって、話の幅が膨れ上がっていく……みたいな西洋的な群像劇の描き方を何かの作品でやれないか、とはずっと思っていて、その意味では『バッカーノ！』は非常に題材として面白いと思いましたね。自分のチャレンジ精神が刺激される部分があって。それから、映画的な見せ方もできそうだとも思いましたし。

——具体的に作品のイメージ作りに参考にされた映画はありますか？

大森　前々からこの作品と近いジャンルですごく好きだった映画がコーエン兄弟の『ミラーズ・クロッシング』で、それは何度も観たかな。ロバート・アルドリッチの『北国の帝王』も変な映画で面白かったですね。鬼車掌がハンマー投げて暴れるテイストがちょっと『バッカーノ！』に通じるところがあって（笑）。群像劇という点で言えば、ポール・トーマス・アンダーソンの『マグノリア』や、最初にも名前を出したアルトマンの『ショート・カッツ』、他にもポール・ハギスの『クラッシュ』やタランティーノの作品なんかをベースとして参考にしています。あとは、原作の成田良悟さんが好きだとおっしゃっていたので観たガイ・リッチー監督の『スナッチ』。これは観ておくと、オープニングを観たときニヤッとしてもらえると思いますね（笑）。

——（笑）。映画ファンなら「ニヤッ」とするような演出は他にも？

大森　そうですね。僕だけじゃなくて、スタッフにも映画好きが多くて、彼らが何かと遊んでくれたりするんです。そういう部分はなるべく活かしたいなと思ってます。

——ニューヨークにロケハンにも行かれたという話も伺っていますが、その点はいかがでしたか？

大森　まずは全体的な大雑把さが面白かったですね。ニューヨークは1930年の段階でいまとほとんど変わらないぐらい建築物ができていて、その当時から残っているものも多数あるんですね。そのことだけでも驚異的だったのに、地震を前提として建築物を作っている日本と違って、建物と建物の隙間を全く設けてないんですよ(笑)。それはかなり新鮮な風景でした。その反面、意味不明で無駄な空間がぽつんといきなり空いて





いたり、何十年放置されてるかわからないような建物があったりするのも面白かったです。あと、基本的に滞在中はあんまり天気がよくなかったせいもありますけど、ニューヨークはピーカンになることが少なそうな印象でしたね。

――ロケハンから作品に反映された点はありますか？

大森　路地ですかね。向こうの映画なんかを見ていると裏路地的な場面がよくあると思うんですが、そういうところが実際にはほとんどなくて。だから、どういうふうにして路地のシーンで「らしさ」を出すかを、美術監督の伊藤さんとは話し合いをかなりしました。

――具体的にはどのような？

大森　建物が日本に比べて全体的に高いので、ちょっと狭い道だとすぐ建物の陰にすっぽり入ってしまって真っ暗になるんですよね。そのへんは実際に行ったことが参考になりました。やっぱり空間のイメージが感覚的に違うんですよね。陰といえば、やっぱり空気の関係か、光のコント



ライトノベルの中でも異色な舞台と複数視点による群像劇

朝日ソノラマ・角川スニーカー・富士見ファンタジアなどから大きく遅れて立ち上がった後発ライトノベルレーベルである電撃文庫は、レーベル付随の新人賞「電撃ゲーム小説大賞」（現・電撃小説大賞）からミステリアスな雰囲気の青春群像劇やサイバーパンクSFなど、既存レーベルが苦手としていた分野の作品を刊行することで独自の流れを作り出し、ライトノベルの世界で大きな位置を占めるレーベルとなった。「バッカーノ！」シリーズ第1作『バッカーノ！ The Rolling Bootlegs』も、第9回電撃ゲーム小説大賞の金賞受賞作品であり、その「独自の流れ」の中でも極めつけの異色作だ。

ライトノベルの舞台は、読者にとって馴染みのある世界が選ばれることが多い。近年の『涼宮ハルヒの憂鬱』や『ゼロの使い魔』、あるいは往年の『ロードス島戦記』『無責任艦長タイラー』といったライトノベル原作アニメにおいても、学園など、読者自身の日常生活の場や、あるいは既にイメージが浸透したライトファンタジーやスペースオペラといった「お約束」の世界観が採用されている。そんな中にあって、『バッカーノ！』が禁酒法時代のアメリカを主な舞台にしていることは異例といってよい。

加えて、若干の先例はあるとはいえ、書き手にも読者にも高いリテラシーが要求されることから、若い読者が多いライトノベルでは敬遠されがちな、複数視点による群像劇というスタイルを採用している。つまり、二重の意味で主要なライトノベル読者にとって敷居の高い作品なのだ。

にもかかわらず『バッカーノ！』は、月に100冊近くが刊行されるライトノベルの中で多くの読者からの支持を獲得して、足掛け5年・計10冊に及ぶ人気シリーズとなり、ついにはアニメ化にいたった。そのこと自体が本作の魅力の深さ、ひいては作者の高い筆力を証明しているといえるだろう。

観てから読むか、読んでから観るか。是非、アニメと原作を併せて楽しまれることをお勧めしたい。

ラストがかなりはっきりしているんですよね。それは色合いを考えるときの参考になりました。

――なるほど。最後に、作品を待っているファンの皆様に一言いただけますか。

大森　基本的には原作の魅力をいかに伝えるかということを考えてやっています。でもキャラクターもエピソードも、けして原作の順番通りに出てくるわけではないので、原作ファンの方にはそのへんの妙を楽しんでいただけるといいなと。何かと一癖付けて登場させるようにしていますので。原作に触れたことがない、アニメ版で『バッカーノ！』に初めて触れる方は、普通のドラマと思ってみるとちょっと面食らうかもしれないですけれど、あまりいろいろ考えすぎずに、出てきたものをそのまま受け止めて見続けて欲しいな、と思います。そうすると、それぞれ全く関係ないと思えていたエピソードがちゃんとつながってくると思いますから。

――原作の魅力という点では少々スプラッターな描写もありますね。放送コードとそこの兼ね合いは？

大森　ことさらにそこを強調するつもりはないですけど、作品の性質上、やらないと話にならないというところもたくさんありますので、ギリギリやれるところまでやりました。色々考えてR指定こそ付けなかったですけれどね。

――監督が考える『バッカーノ！』ならではの魅力を一言で表すと？

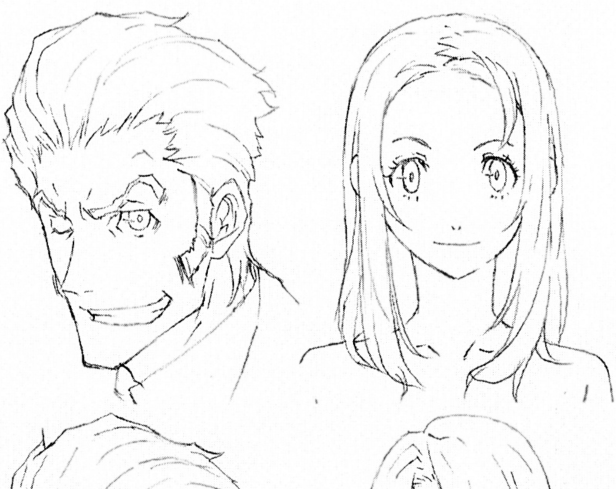
大森：まさにタイトルどおりです。「バカ騒ぎをやろう！」というところ。そして「バカは最後に笑うかも？」というところ。そこがやっぱり一番面白いところなんじゃないかな、という気がします。僕もかなり楽しんで作っています。

――それは楽しみです。では、本日はありがとうございました！

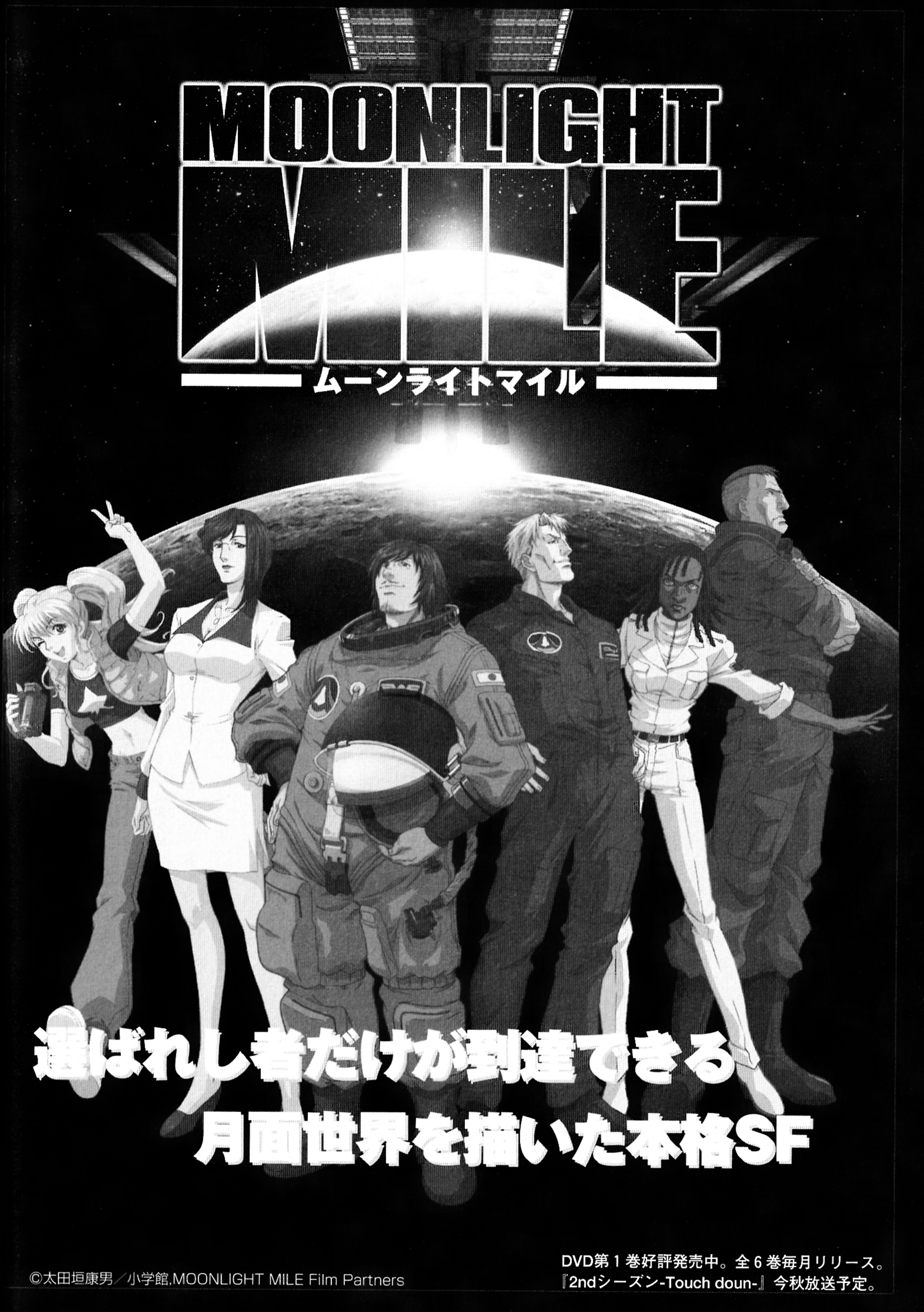


■Profile
おおもり・たかひろ

65年生まれ。作画監督を経て『赤ちゃんと僕』で監督デビュー。監督作品は『魔法のステージ　ファンシーララ』『学園アリス』『地獄少女　』など。少女向け作品を多く手掛ける。



7月26日（木）深夜0:30よりWOWOWノンスクランブル（無料放送）にて放送スタート!!
毎週木曜深夜0時帯にて放送


MOONLIGHT MILE
ムーンライトマイル
選ばれし者だけが到達できる
月面世界を描いた本格SF
©太田垣康男／小学館,MOONLIGHT MILE Film Partners
DVD第１巻好評発売中。全６巻毎月リリース。
『2ndシーズン-Touch doun-』今秋放送予定。



「晴れた日には人工衛星が見える」地球上でもっとも宇宙に近いエベレスト山頂。そこを極めた二人の山男はひたすら高みを目指す。次の目標は、宇宙だ、と。 山男の一人、ロストマンは王道の空軍パイロットから宇宙を目指す。そして猿渡吾郎は建設会社に入り現場で特殊免許と神業のような操縦術を取得して宇宙へ向かう道を選んだ。

ビックコミック・スペリオールで好評連載のSFコミック、待望のアニメ化だ。CGで描かれるメカは重量感・質感、そして動きも迫力たっぷり。オープニングを見ると軍事もの？ と思うが、本質はそこではない。原作・アニメの設定である月に大型のエネルギープラントを建設、地球規模のエネルギー源を確保するとなればパイロットだけでなく土建屋が宇宙へ飛び立つようになる。いまスペースシャトルで飛んでいる「ミッション・スペシャリスト」、つまり技術にも秀でた者が大量に月へ向かうのだ。しかし、技術だけでは宇宙へ行けない。地球の重力を振り切るには11G、つまり11倍の重力を全身に受け止めながら超音速で飛び立たなければならない。そして無重力空間と閉鎖感に耐えうるタフな精神と身体。映画『ライトスタッフ』や『アポロ13号』で描写された厳しい訓練、マニュアルをマスターする頭のよさが必要なのだ。つまり、35万キロ彼方にある月は本来、選ばれし者しか行くことが出来ない本当の聖域だ。第1シーズンではそんな訓練課程や開発過程がしっかりと描かれる。

いつの頃からか、アニメやSFで宇宙は楽に飛び出せる場所として描かれていた。しかし本来は吹雪で荒れ狂うエベレストよりも厳しい死の世界だ。第一話ではエベレストでのビバークと、その上を飛ぶ人工衛星が対比で描かれる。どちらも人類がやっと確保した儚いシェルターであることに変わりはない。それはストーリーの進行とともに明らかになっていく。

アニメ版では初めから死と隣り合わせの月面シーン、そして後に重要なキーとなるムーンウォーカーの大群が登場するなど視聴者をひきつける構成がとられているが、クリーチャーもスーパーロボも出てくるわけではない。描かれるのは厳しい世界で奮闘する男たち。場所がどこでもいいヒューマンドラマ主体ではなく、宇宙、月だからこそ成立するハードや原理によってトラブルを解決することが、いちSFファンとして嬉しい。大人も楽しめるハードSFとして成立しているのだ。（編集部）



銃と剣とストロベリーサンデー？
ハードボイルドアクションの注目作！
Devil May Cry
デビル メイ クライ
WOWOWにて毎週木曜日23：00〜23：30
よりハイビジョン＆5.1chサラウンドで好評放送中!
翌週月曜日深夜4：00〜4：30に再放送



スタイリッシュ・ハードアクションゲームの金字塔が舞台をTVアニメに変えクールに登場！　カプコンより01年8月23日に第一弾が発売され、全世界でシリーズ累計680万本以上売り上げた『Devil May Cry』がついにアニメ化。

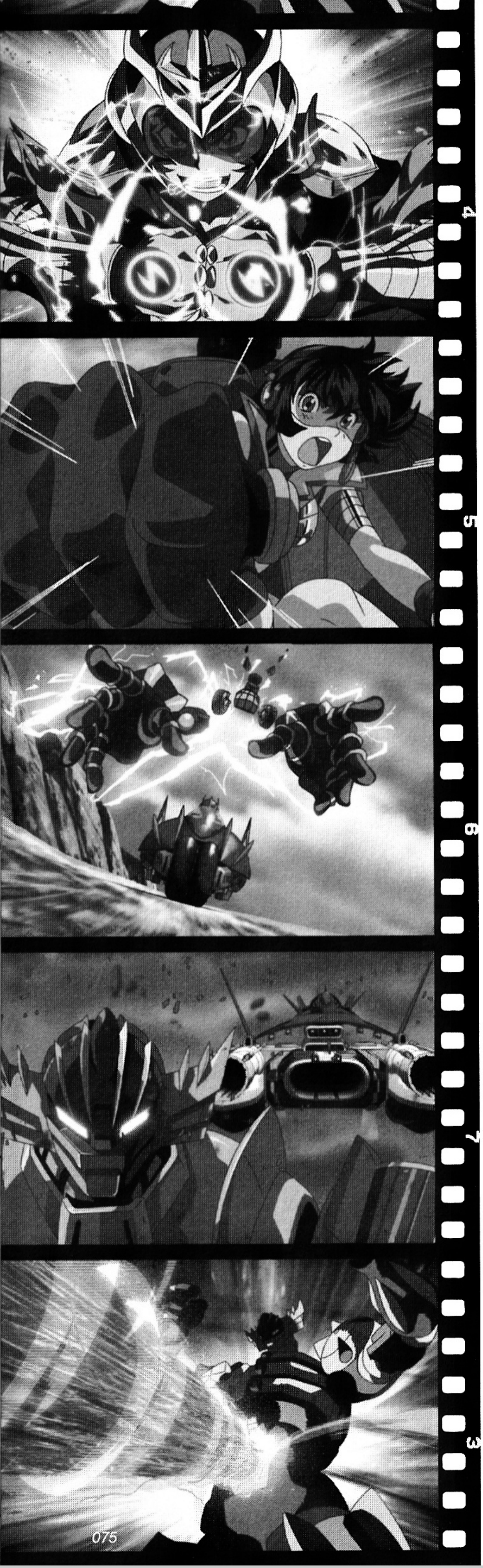
　ゲーム内容は大作と呼ばれるような壮大なストーリーではなく、単純明快な勧善懲悪のストーリーだが、細部まで作りこまれたアクション性と硬派な難易度、派手に敵を倒していく爽快感が人気を呼び、後にカプコンの看板タイトルとしてシリーズ化されている。

　主人公ダンテは半人半魔のデビルハンターで「Devil May Cry」（悪魔も泣き出す）と言う名の悪魔退治専門の便利屋を営んでいる。好きなものはストロベリーサンデーとピザ。ハードロックが好みらしく、事務所にドラムセットがあることから演奏もできるよう。ピザ屋へのツケや知人からの借金が多いなど、私生活はかなりズボラ。悪魔狩りを「R指定ライブ」と称するなど好戦的な性格とゲーム内で描かれなかった部分がアニメでは描かれているのはファンにとって堪らない。そして最も重要な部分は、やはりアクションシーン。魅せるアクション……といっても、ただ単純にハデに動いていればいいものではない。緩急、強弱を加えながら弾け出る薬莢をスローで見せる、剣を使ったアクションでの切り結んだ際のダンテの見栄の切り方、そして後ろに流れるBGMとの合わせ方など、さまざまな要素が上手くかみ合わないと、テンポの悪いお粗末なものになってしまいがち。だが、そこは動きに定評のあるマッドハウス。劇場公開作品かと見間違えるほどのハイクオリティで我々の期待以上のアクションを見せてくれている。最近のアニメの傾向として、設定などが複雑で、観ながら設定などを裏読みしなければならないものが多い。それはそれで楽しいのだが、昔のアニメはもっと、単純に自分たちの心にダイレクトに訴えかけていた気がしないだろうか？　そんな中、この『Devil May Cry』の主人公ダンテがクールにそしてスタイリッシュに悪魔達を狩っていく……そんな姿に悶々とした気持ちを晴らしてくれるのだ。

（取材協力：WOWOWプロデューサー　片桐大輔氏）

■DVD Release
Devil May Cry第１巻
2007年09月21日発売
品番：ZMBZ-3571
5,775円(税込)
初回特典として
全巻収納BOX
シリーズ全6巻発売、
毎月リリース。
発売元：
株式会社ショウゲート
販売元：
株式会社メディアファクトリー


磁石の威力！ マグネロボが蘇る！
ビルドアップ、鋼鉄ジーグ!!
鋼鉄神ジーグ
WOWOWにて
毎週木曜夜11:30から絶賛放送中！
リピート放送：翌週月曜日深夜4:00～
©永井豪／ダイナミック企画・ビルドベース



『鋼鉄神ジーグ』は、75年に『テレビマガジン』（講談社）誌上で連載された『鋼鉄ジーグ』の正当な続編である。

　続編と言っても、永井豪原作、安田達矢作画による原作漫画に、新たにオリジナルの要素を加えた設定となっている。

　ロボットアニメにおいては『マジンガーZ』（72年）で大ヒットを飛ばし、同ジャンルの活性化に貢献した永井豪。東映動画（現・東映アニメーション）の元プロデューサー・横山賢二のヒットメーカーコンビによって制作されたアニメ『鋼鉄ジーグ』は、『マジンガーZ』でこれまたヒットとなったバンダイの玩具『超合金』に対抗すべく、玩具メーカー・タカラ主導によって作られたもの。磁石を利用してパーツが合体しロボットになり、さらに多種多様な兵器をアタッチメントとして装備できる画期的な商品であり、アニメそのままに手の中でそのアクションを再現できる「マグネモ 鋼鉄ジーグ」は画期的商品としてメガヒット、シリーズ化に至った。

　もちろん作品としても古代日本の邪悪な集団・邪魔大王国を絡めたロマンチシズムあふれるドラマ、ハニワ幻人という主人公側に負けないほど個性豊かな敵との対決は少年たちの目を釘付けにした。

　本作『鋼鉄神ジーグ』は、鋼鉄ジーグによって封印される形となっていた邪魔大王国が活性化し、出現。かつてジーグを開発し戦っていたビルドベースが、新たに開発した鋼鉄ジーグで再び彼らとの戦いに挑むところから物語は始まる。

　現代風にアレンジされたジーグだが、人気を博した合体システムやアタッチメントパーツ、パーツ運搬用の戦闘機・ビッグシューター、敵・邪魔大王国のハニワ幻神も健在。

　スタッフは『新ゲッターロボ』（04年）など熱いロボットアニメを現代に再生させた川越淳が監督につき、いやがおうにも期待が高まった。事実、たたみかけるようなドラマ展開、血わき肉躍る戦闘シーンなど、ロボットアニメファンには堪えられない見所満載の作品となっている。

　今後の展開が楽しみだが、特に気になるのが初代鋼鉄ジーグ＝司馬宙の存在。物語中、彼の生死は不明であり、今後登場してWジーグによる決戦もあり!?と期待は高まるばかりである。（編集部）



WOWOWを熱くする男
エグゼクティブプロデューサー
北浦宏之が語る

■profile
北浦宏之（きたうら・ひろゆき）

WOWOW放送・事業統括本部 編成制作局制作部　エグゼクティブプロデューサー。2003年4月よりWOWOW放送のアニメ作品に携わり、アニメ作品に肩入れする。結果的に作家性の高い作品を多く放送＝世に送り出した。

聞き手・文／編集部　カメラマン／長谷川太郎

WOWOWでアニメに情熱を傾ける名物プロデューサーがいる。それが北浦宏之氏だ。なぜ今WOWOWアニメが熱いのか？　一視聴者として本音をぶつけてみた。

『ブレンパワード』がきっかけに

——WOWOWがアニメ作品を意識し始めた、力を入れ始めたのはいつ頃からだったんでしょうか？

北浦　98年の『ブレンパワード』からですね。ここからWOWOWの近代アニメ史がスタートしました。

当時は世間的にアニメの需要が高まっていた。アニメのソフトウェアとしての地位が、高まってきていたんですね。それで、どうやったらいい番組を放送していけるか？　どうやったら連動してソフトを売っていけるか？　作り手がそうした部分で模索していた時期だったんです。その時期にWOWOWとしては『ブレンパワード』でファンのハートを鷲づかみにした（微笑）。視聴者やファンに〝WOWOWもアニメをがんばるらしいぞ〟という印象を残せたんですね。また、『カウボーイ・ビバップ』のように途中からWOWOWにシフトしたりして、話題作が集まってきたんです。

求められる作家性

北浦　そんな流れがありつつ、しばらくアニメが薄い時期もありつつ、僕が実際に担当し始めたのが『獣兵衛忍風帖』『まぶらほ』あたり、03年の4月からで、ここからアニメに肩入れし始めたわけです。そのアニメの少ない状況で、ターニングポイントになったのが『妄想代理人』でした。月々視聴料を払って観てくれる視聴者の方々というのはエンターテインメント偏差値の高い人だと思うんです。だから『妄想代理人』のようにカッティングエッジな作品も反響が大きかった。

——作品性が高い作品というか。

北浦　そうですね。言い換えれば、作り手が作りたがってる作品。クリエーターがノッている作品というのはWOWOW視聴者にウケるんだなと、作品性の高い作品がウケるんだなと思ったんです。

——有料放送とリンクしたと？

北浦　結果的にはそうなったと僕は思いますね。有料放送だからハードルは高いと思うんですよ、加入しないと観られない。それを乗り越えて



下さっている方たちですから、ちょっと語弊があるかもしれませんけど、やはりその辺眼が高い、難解な内容の作品でもキッチリ観てくれるんだな、と。そんな感じがしました。

で、もともと映画やドラマを多くやっている放送局ですから、やっぱり視聴者にはストーリーものに対する理解、趣向性の高いこともありましたので。もっと噛み砕いていうと子供向きではないような、ものの分かる、映画やドラマを楽しんで観る大人向きの作品ですね。『妄想～』なんて作家性がバーン！と前面に押し出されているのにウケたわけですからね。

——それはもうソフト化前提でも動いていた訳ですよね。

北浦　そうですね。DVD化が前提になってますよね。だから、お金を出してまでも観たいというのは有料放送もビデオパッケージも近いものはあると思います。

WOWOWらしい編成とここまでの成果

——そういう作家性の高い作品が、北浦さんが携わられる作品として続いていくことになった訳ですか。

北浦　いや、僕ひとりでやってるわけではないですからね。当然チームでやってますから。僕らの場合、単体で番組を開発するときにまず編成をするわけですね。例えばどんな番組を年間でラインナップするかとか、何ライン走らせて、こういったものを増やしたらいいんじゃないかとか、そういったことをやっていくわけです。個々の作品は作品として別で、〝WOWOWらしい〟編成を組んで、らしいスタイルに持っていくようにしてますね。

スクランブル（有料）放送では尖らせて、ノンスクランブル（無料）放送では幅広い視聴者に向けて発信する。そういうバランスの構造を持たせています。

その中で尖ったもののバリエーションを揃える。今年で言うと『ムーンライトマイル』がきて『ライディーン』『鋼鉄神ジーグ』『デビル メイクライ』『シグルイ』と続く。

——ちょっと今年は濃いですよね。

北浦　濃いですよ、メチャクチャ濃い（笑）。そういう意味で言えば自信を持っていますよ、このラインナップは。僕ら的にはここまで頑張って来た成果が出始めてるな、と。自信作に繋がってるなと。また秋には新番組『死霊狩／GHOST HOUND』が出て来ますけど、それも含めて今年

WOWOW! アニメ作品年表

1998年

『ブレンパワード』4月8日～
※特別番組として6月10日に「ブレンパワード特別企画 総監督・富野由悠季登場」、7月19日「ブレンパワード・スペシャル 最速攻略:AtoZ」を放送。

『熱砂の覇王ガンダーラ』4月10日～

『ああっ女神さまっ 小っちゃいって事は便利だねっ』4月6日～※『アニメコンプレックス』枠にて

『アンドロイド・アナMAICO2010』4月6日～
※『アニメコンプレックス』枠にて

『南海奇皇（ネオランガ）［第1期］』4月6日～
※『アニメコンプレックス』枠にて

『カウボーイビバップ』10月23日～

『鉄（くろがね）コミュニケイション』10月5日～※『アニメコンプレックス』枠にて

『よりぬきアンドロイド・アナMAICOさん2010』10月5日～※『アニメコンプレックス』枠にて。再放送

1999年

『星界の紋章』1月2日～
※特別番組として『映像初公開新アニメ 星界の紋章』を98年12月5日に放送。

『大南海奇皇（ネオランガ）大会』1月2日～
※『アニメコンプレックス』枠にて。再放送。

『アークザラッド』4月5日～

『D4プリンセス』4月6日～※『アニメコンプレックスII』枠にて。

『南海奇皇（ネオランガ）［第2期］』4月6日～
※『アニメコンプレックスII』枠にて。

『星方天使エンジェルリンクス』4月7日～

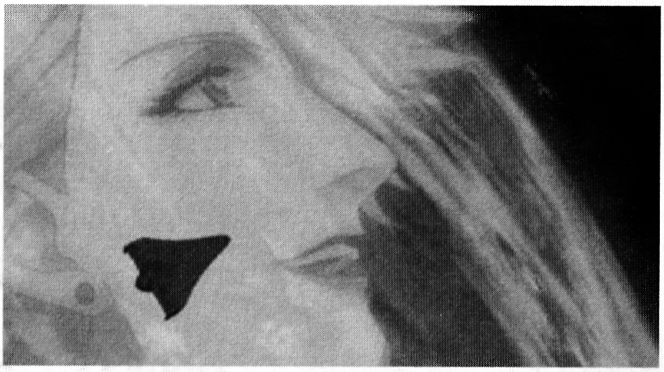


シグルイ ©2007 南條範夫・山口貴由/秋田書店・シグルイ製作委員会

は僕らのベストだなと思っています。それはやっぱり作品性であり、ある程度僕らの胸に刺さった、そういう作品をラインナップしていくということですね。正直自分たちが不器用なんで、自分たちがいいなと思ったものしかできない。やっぱり自分たちもアニメで育った世代ですから、自分たちが面白い！と思ったものならみなさんにも楽しんでもらえると思ってるんです。

世代的に言えば30代後半から若い世代というのはパワーがあって、観たいものにはお金を払ってもいいという考え方、コンテンツに対する尊敬の念みたいなのが僕らを含めて持っているように思えますね。

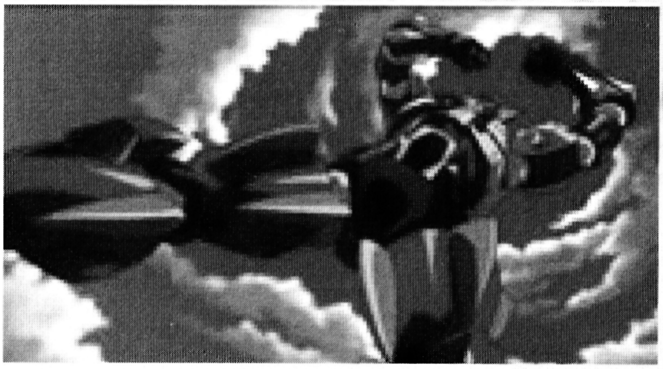
もっと言ってしまえば、ちょっと偉そうですが、僕らはいいものを作って送り出していくように必死に努力する。そうするとユーザー側もそこまでやってくれるなら自分たちもアニメ業界を支えていこうじゃないかという思いが出てくるだろうし。



ムーンライトマイル ©太田垣康男／小学館.MOONLIGHT MILE Film Partners

そこでよき循環になっていいアニメが生まれてくる、世界に向けて送り出せるクオリティを維持することに繋がっていくんだと思うんです。大人になったファンがいいものを観るためにはどうしていったらいいのか、そこら辺を僕らと一緒に考えていってほしいですね。それができないと日本のカルチャーが継承されていかないんじゃないかなと思うんですよ。

今のうちにやっておかないとね。



鋼鉄神ジーグ ©2007 CAPCOM CO., LTD.／DMC製作委員会

『デュアル！～ぱられルンルン物語～』4月8日～
『魔法使いTai!』7月7日～
『課長王子』7月8日～
『人形草紙あやつり左近』10月8日～
※特別番組として8月16日に『新アニメ先行試写！人形草紙あやつり左近～廃校の復讐鬼 第一段～』を放送。
『臣士魔法劇場リスキー☆セフティ』10月5日～※『アニメコンプレックスⅢ』枠にて。
『鋼鉄天使くるみ』10月5日～※『アニメコンプレックスⅡ』枠にて。
『THEビッグオー』10月13日～
『今、そこにいる僕』10月14日～
『ワイルドアームズTV』10月18日～

2000年

『風まかせ月影蘭』1月26日～
『OH！スーパーミルクチャン』1月27日～
『ゲートキーパーズ』4月3日～
『BOYS BE…』4月11日～
『銀装騎攻オーディアン』4月4日～
『星界の戦旗』4月14日～
※特別番組として4月7日に『星界の紋章 総集編』『星界の断章〝誕生〟』を放送。
『NieA_7（ニアアンダーセブン）』4月26日～
『妖しのセレス』4月20日～
『STRANGE DAWN』7月11日～
『BRIGADOON まりんとメラン』7月21日～
※特別番組として7月1日に『新アニメ「BRIGADOON まりんとメラン」がはじまるよ！』を放送
『HANDMAIDメイ』7月26日～
『闇の末裔』10月2日～
『ヴァンドレッド』10月3日～
『グラビテーション』10月4日～

2001年

『テイルズオブエターニア』1月8日～
『地球防衛家族』1月9日～
『破壊魔定光』1月17日～
『魔法戦士リウイ』1月3日～
『新白雪姫伝説プリーティア』4月4日～

そして『シグルイ』

――そこでまた話は戻りますが、『シグルイ』という挑戦的な作品をラインナップに加えたのは？

北浦　難しいなと思ったのは残虐性ではないんです。アニメにおいて、あの緊迫した〝ギリギリ感〟というか、そういうのを描く手法が思い浮かばなかったんです。剣士たちの本当の、人間の究極、ギリギリ感みたいなものを描いた作品だと思っているので。だからどうやったらいいんだろうって悩んでたんですよね。やりたくてもやり方が分からない。で、マッドハウスに持ちかけてみて面白いね、筋肉だねこれはって言われて。その悩んでる技法的には筋肉だよって言われてスーッと楽になったんですよ。そのときベストに作れるのはマッドハウスだと確信しましたね。まずみんな言われる残虐性とかなんとかっていうのは、すべてそのギリギリ感を表すための手法に過ぎない。それは原作を読み込んだ人、これからアニメをじっくり見てくれる人なら分かることだと思うんです。見所は残虐性じゃない。それは舞台仕立てでしかないんです。まぁそこを物見草に見始めるのもありですし、そこをどう描いているのか見るのもありです。でも作品の真価は、そのギリギリ感だと思うんですよ。そこでひとつだけわがままで番宣に1フレーズ入れさせてもらった言葉があって、「目覚めよ、日本人。私たちはここから来たのだ！」ていう。エンターテインメントというのは一見ジャーナリズムがないように見えますけど、やっぱりその時代時代の空気や人の思いなどを正確に切り取っているものだから、僕ら作り手もジャー

アニメ関係者に聞いた！
現在のアニメ業界の現状とは？

――今地上波の放送局はかなり規制が激しいのですか？

関係者　アニメということで、子供も観るという前提になってしまう。どんな大人向けのアニメでも同じ扱いになってしまいます。そんな規制の中で「ポケモン」事件以降もっとも厳しいのがパカパカと呼ばれる色の入れ替わり。これはチェックする機械があって、それに引っかかってしまうと放送できない。実写の特撮ではOKですが、アニメではどんな作品でもNGになってしまう。さらに血もダメ。黒ければいい、流れなければいい、と言われても、それは血ではないのでは？　と思うぐらい。なので演出で逃げていることが多い。

またカーチェイスでも「シートベルトをしてください」と。「私有地なんですが…」と言うと、今度は「そんなテロップを入れてください」と言われてしまうような状態。アニメなんだからフィクションもノンフィクションもないだろう、と。基本的に地上波のアニメはクレームが数件来ただけで打ち切りになってしまう。マリリン・マンソンとアニメとエロゲーはマスコミ的にも事件の理由にされてしまいますから。まず「事件があったらどうするんだ？」と。いろいろと事件があると関連付けされてしまう。それぐらい地上波の放送局は厳しいんです。

※「ポケモン」事件　1997年12月16日にテレビ東京系列で放送されたテレビアニメ『ポケットモンスター』第38話での激しい光の点滅により多数の子供が気分を悪くし病院に搬送された。

『The Soul Taker～魂狩～』4月4日～
『ジーンシャフト』4月5日～
『星界の戦旗Ⅱ』7月11日～
※特別番組として7月7日に『星界の戦旗《特別篇》』を放送。
『あぃまぃみぃ！ストロベリー・エッグ』7月4日～
『魔法少女猫（まじかるにゃんにゃん）たると』7月5日～
『X―エックス―』10月3日～
『おとぎストーリー天使のしっぽ』10月4日～
『VANDRED the second stage』10月5日～

2002年
『パタパタ飛行船の冒険』1月5日～
※特別番組として01年12月7日に『「パタパタ飛行船の冒険」がはじまるよ！』を放送。
『フルメタル・パニック！』1月8日～
『おねがい☆ティーチャー』1月10日～
『G-onらいだーす』7月2日～
『オーバーマンキングゲイナー』9月7日～
※特別番組として7月6日に『富野由悠季最新作「キングゲイナー」が出来るまで』、11月3日に『徹底解剖！「オーバーマンキングゲイナー」』を放送。

2003年
『キノの旅』4月8日～
『獣兵衛忍風帖〈龍宝玉篇〉』4月14日～
『スクラップド・プリンセス』4月25日～
『おねがい☆ツインズ』7月15日～
『まぶらほ』10月14日～

2004年
『妄想代理人』2月2日～
『モンキー・パンチ 漫画活動大写真』7月31日～（月1回放送）
『グレネーダー』10月7日～

2005年
『ガールズブラボー Second Season』1月27日～
『BUZZER BEATER』2月5日～
『新説真田十勇士』5月7日～
『留守電アワーSOUDANブラザース』3月12日



ナリスティックな視点で世の中を見て、そのときこの作品が必要だと思ったらやるし。僕らはそこを一生懸命やってるつもりです。もちろん面白いことが前提ですけど、社会を見る目も入れるし。『シグルイ』については、その「目覚めよ、日本人」っていう言葉で。やっぱり数百年前の日本では『シグルイ』のようなことがあったんじゃないかと思う。でも、それをみんなまったく忘れて楽しく今を過ごしているんじゃないか？　たまには思い出そうぜっていう、それぐらいの感情を込めた作り手からのメッセージですね。作品のというより作り手からの制作意図をこっそりハメ込んだんですね（笑）。作り手もメッセージを持って作ってる、世の中に問いかけたりしてるんだぞって表れですね。そういうのをなんとなく感じてくれればいいなと思いながら、いつもやってますね。

それはマッドハウスもそうで、まったく妥協がないですよね（微笑）。脚本の練り込みから何から。自分たちも好きでやってますけど、それでヘロヘロになりますね（笑）。頼もしいですけどね、ホントに。

——マッドハウスに関してはいかがですか？　どのような存在感が。

北浦　マッドハウスさんにはある種運命的なものも感じてますけど、クリエイティブな部分で合致したんでしょうね。地上波ではできないこともWOWOWならできる。作品的にも最初に度肝を抜かれて、その後も度肝を抜かれ続けてますからね。とどまるところを知らないクリエイティビティ（笑）。クリエイターとしてのマインドが一貫していて、僕らもそれが好きで一緒にやってる訳です。

WOWOWの可能性

北浦　僕は地上波が百貨店、CS、CATVが専門店だとすれば、WOWOWはセレクトショップだと思ってるんです。行けば必ず気に入ったものがあって、自分が知らなかった情報が得られるところ。だから品揃えが命なんですね。なんでも揃えればいいという訳でなく、僕らのセンスで、全部欲しいと言われるだけのものをキチッと揃えることがWOWOWの、僕らがやらなければならないことだと思うんです。中途半端な「ふーん」と言われるものでなく「おっ！」と言ってもらえるものを揃えたいですね。

——本日はありがとうございました。

日〜
『トリニティ・ブラッド』4月28日〜
『SHUFFLE!』7月7日〜
『フルメタル・パニック！The Second Raid』7月13日〜
『強殖装甲ガイバー』8月6日〜
『かりん』11月3日〜

2006年
『半分の月がのぼる空』1月12日〜
『ErgoProxy エルゴプラクシー』2月25日〜
『しにがみのバラッド』3月2日〜
『姫様ご用心』4月12日〜
『ザ・サード〜蒼い瞳の少女〜』4月13日〜
『機神咆吼デモンベイン』5月8日〜
『イノセント・ヴィーナス』7月26日〜
『ケモノヅメ』8月5日〜
『シュバリエ』8月19日〜
『太陽の黙示録』9月7日
『護くんに女神の祝福を！』10月5日〜
『奏光のストレイン』11月1日〜
『TOKYO TRIBE 2』11月11日〜

2007年
『ロケットガール』2月21日〜
『REIDEEN』3月3日〜
『MOONLIGHT MILE 1stシーズン-Lift off-』3月3日〜
『鋼鉄神ジーグ』4月5日〜
『AFRO SAMURAI ディレクターズ・カット完全版』6月28日
『デビル メイクライ』7月1日〜
『ムシウタ』7月5日〜

今後の新番組
『シグルイ』7月19日放送スタート
『バッカーノ！』7月26日放送スタート
『MOONLIGHT MILE 2ndシーズン-Touch down-』今秋放送予定
『神霊狩／GHOST HOUND』今秋放送予定

“メガネっ娘萌え”？　そうじゃない！
近未来の子供たちの世界は僕らの子供時代そのもの
郷愁を誘う近未来SF作品が登場！



NHK教育にて毎週土曜日18：30〜18：55に放送中！

拡張現実が生み出す魔法と冒険の世界

文／山本弘

「充分に進歩した科学技術は魔法と区別がつかない」

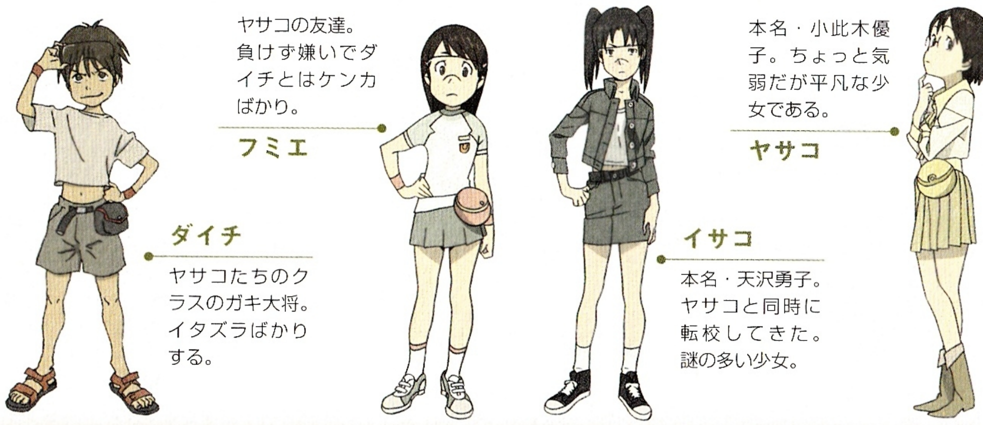
これはSF作家アーサー・C・クラークが提唱した「クラークの第三法則」と呼ばれるものである。まさに『電脳コイル』というアニメを表現するのにぴったりの言葉だ。

これまでにも仮想現実を題材にしたアニメはいくつもあった。やはりNHKで放映された『コレクター・ユイ』（99年）もそのひとつ。脳に直接アクセスして疑似体験ができる技術が普及した未来世界で、ヒロインのユイは仮想空間〝コムネット〟の中で変身し、ネットを乱すバグやウイルスと戦う。

この『電脳コイル』がそうした先行作品と異なるのは、子供たちの冒険の舞台が仮想空間ではなく、現実世界だということだ。

この作品に出てくる科学技術は、拡張現実（augmented reality＝AR）と呼ばれているもので、現在、実際に世界中で研究が進んでいる。モニタ上ではなく現実空間にコンピュータによる情報を付加する技術を指す。

キャラクター



STORY

少しだけ今より未来の世界。子供たちの間ではステイタスツールとして携帯電話やパソコン、ゲーム機に代わる「電脳メガネ」が普及していた。ネットに接続し様々な機能を発揮する。

そんな世界、日本の大黒市に小此木優子＝愛称・ヤサコが引っ越してきた。小学校6年生最後の夏休みを目前に親の転勤のため金沢から引っ越してきた彼女。しかし、大黒市はまるで勝手が違い、電脳ペットのデンスケが電脳空間に閉じこめられてしまう。そこで出会ったコイル探偵局という子供たちの探偵屋・フミエの協力によりデンスケを無事救出するが、その探偵局こそ、ヤサコの引っ越し先の祖母が発足したものだった。当然のごとくヤサコも探偵局の一員に。

この大黒市は電脳空間が不安定で、不思議な出来事がいろいろ起こるらしい。空間修復をして回るサッチーやバグの変種・イリーガル、そこでしか取れないメタバグetc.etc.……初めての体験が続く中、ヤサコに続いて転校してきた天沢勇子＝愛称・イサコもまた謎めいた行動を取る。つっかかってきたクラスの悪ガキたち、大黒黒客倶楽部と電脳メガネで対決！　一歩進んだ機能＝電脳メガネの裏技を駆使して彼らを届し、取り込んでしまう。ヤサコはイサコと仲よくしようとするが、イサコはトゲトゲしく、コイル探偵局と対立する形に。果たしてイサコの目的は何か？　二人の「ユウコ」の物語が始まる……。

本格SFアニメ『電脳コイル』三ツ木早苗プロデューサーに聞いた！

聞き手・文／加野瀬未友

久しぶりにアニメの世界に戻ってきたら、浦島太郎になっていた

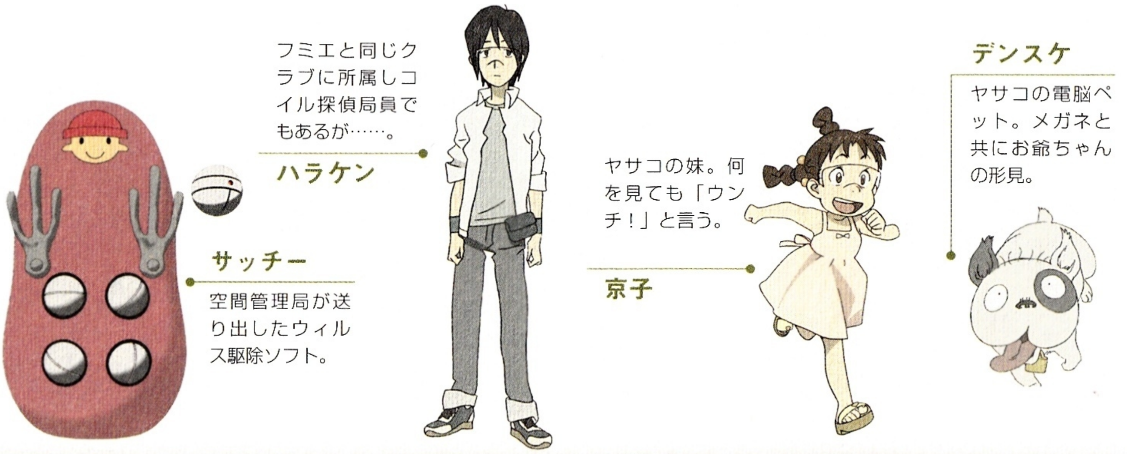
――三ツ木プロデューサーは、今までアニメ業界と、どのように関わって来られたのですか？

三ツ木　私は徳間書店で、入社以来12年間『アニメージュ』の編集をしていました。当時は、宮崎駿、富野喜幸（由悠季）、押井守さんをはじめとする数多い監督が世に生まれ出て

現代の技術なら、実景にただCGを合成するだけでなく、カメラの動きや人間の動作に合わせてリアルタイムで動かすことができる。テーブルの上にCGを置き、カメラをいくら振り回しても、テーブル上のCGの位置はぶれない。人間がCGを持ち上げて移動させることも可能である。デモ映像がYoutubeにいろいろアップされているので、興味のある方は「augmented reality」で検索していただきたい。講演者が手にして振り回していた花が、一瞬でライトセーバーに変わるのは、まさに魔法を見るようだ。

『電脳コイル』の舞台は202X年。本物のメガネと同じ大きさにまでコンパクト化されたヘッドマウントディスプレイ〝電脳メガネ〟が普及している。メガネに投影されるARデータ（作中では「電脳物質」と呼ばれる）は共有されており、同じ場所にメガネをかけた人間が複数いれば、同じ立体映像を目にする。子供たちには格好の遊び道具であるだけでなく、授業にも使われているので、学校への持ち込みも許可されているようだ。

〝電脳ペット〟も流行している。いわば「たまごっち」のAR版で、現実空間で仮想上のペットを育てると



いた、まさにアニメ業界が飛躍的に活性化が進んでいた幸福な時期ですね。その後、実写関係の出版物の仕事に移って、『NIGHT HEAD』（監督：飯田譲治／92年）や岩井俊二監督の『undo』（94年）『picnic』（96年）などに関わる仕事をしました。それからゲームの製作にも少し携わり、7〜8年ぶりにアニメ業界に、今度は製作する側として戻ることになったのです。戻ってみたら、エプロンをしたメイドさんや猫耳の女の子が大流行していました。え、今アニメ界ってこんなに変わったの!? と、大変驚きました。まるで浦島太郎状態です（笑）。そんなときに浦島な私の感覚でもフィットする『攻殻機動隊STAND ALONECOMPLEX』（02年）や『サムライチャンプルー』（04年）、『イノセンス』（04年）に参加させて頂いたり、徳間書店が長く作り続けてきた作品である『銀河英雄伝説』（88年）のリプロデュースをしたりしていました。

とても、力強いまっとうな作品

——完全オリジナル企画である本作品の、制作の経緯はどのようなものだったのでしょうか？

三ツ木　2002年に磯光雄監督から企画書が持ち込まれたのがきっかけです。アニメーターの近藤勝也さんの紹介でした。かなり分厚い企画書でしたが、非常に魅力的なパワフルでまっとうな作品でした。

——その企画書を見て、どのような感想を持ちましたか？

三ツ木　（磯監督が）想定していた視聴者層は、おそらく『ポケモン（ポケットモンスター）』（97年）を見て育ったような年代の子供たちだと思います。観ている側を驚かせたいというか、ワクワクさせたいというか、そういう気持ちの詰まった、旺盛なサービス精神を兼ね備えた企画だと思いました。

——NHKでの放送が決まった経緯は？

三ツ木　NHK製作のアニメと認識されている人も多いようですが、『電脳コイル』は、徳間書店が幹事で、バンダイビジュアルさん、NHKエンタープライズさんの3社で製作している作品です。

もともと、5年前に磯監督と出会ったことで、徳間書店で初めてのテレビアニメを作ろうと一社で製作をスタートさせた〝徳間アニメ〟でもあるのです。会社の名前を背負って

いうものだ。主人公のひとり、優子＝ヤサコの飼っているのは犬型電脳ペットのデンスケ。触れても感触はないが、抱き上げることはできる。

電脳メガネはパソコンでもあり、空中にモニタとキーボードを出現させ、それを操作してネットにアクセスできる。携帯電話の機能もある。いわば究極のモバイルだ。

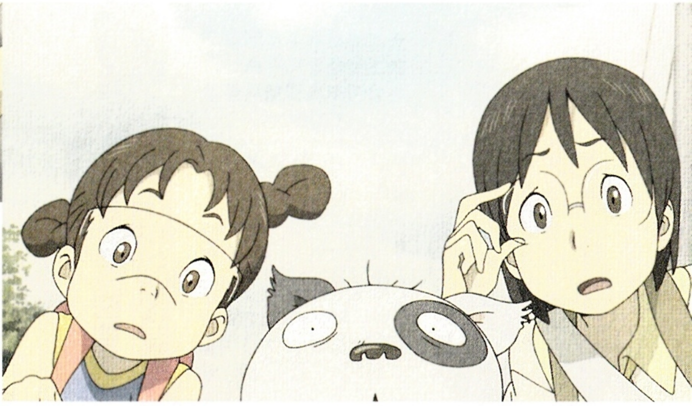
今からほんの20年後ぐらいという設定なので、街並みや服装は現代とあまり変わらない。だが、電脳メガネの生み出す拡張現実によって、世界は劇的な変貌を遂げている。

子供たちの中には電脳メガネをハッキング・ツールとして使う者がいる。違法なプログラムが裏で流通しており、それらはアイコンのように視覚化されている。売っているのが駄菓子屋で、数十円とか数百円という単位で買えるという設定が楽しい。

小さな袋から長い釣竿（もちろん立体映像）を取り出せる。お札を信号機に貼りつければ交通システムがハッキングでき、信号を青に変えられる。額に指を当てる動作でビームが発射され、命中した箇所のデータを破壊する。敵の攻撃に対しては、空中にレンガ壁や鉄壁（ファイアウォール？）を出現させて防御する。そう、







いるという意味からもいいかたちで世の中に出すのなら、NHKで放送したいという思いがありました。

マッドハウスさんがアニメ制作をひきうけてくださり、動き始めておよそ2年たった頃、バンダイビジュアルの渡辺（繁）専務に、作品への参加をお願いに行きました。企画書をお見せしたところ、「この作品はNHKがいいですね！」と両社ともに意見が一致し、まずNHKエンタープライズさんにお話をさせていただいたところ、とても作品を気に入っていただきました。その後、3社で製作委員会を組み、NHKでの放送が決まったという経緯です。

――作品の質を考えると、制作費が高そうですが。

三ツ木　もちろん、ビジネスですからある程度は回収をしなければいけないわけで、お金をかければ良いというものでもないと思います。でも私は、流行を追って短期間で回収することをしたいとは思いませんでした。後に残らない作品を作る虚しさ、それを味わうのは嫌なんです。質が高く、後に残る作品ができれば、関わった人たちは報われますし、観てくれた子供たちにもいい印象が残り、そういう子供たちの中から自分も作品を作りたいという人が現れるわけですから。

もちろん、きれいごとだけではなく、乱造気味のアニメ界では、良質なもののほうがかえって回収に結びつきやすいだろうと考えていました。

子供の頃の郷愁は世代が違っていても共感を得られる

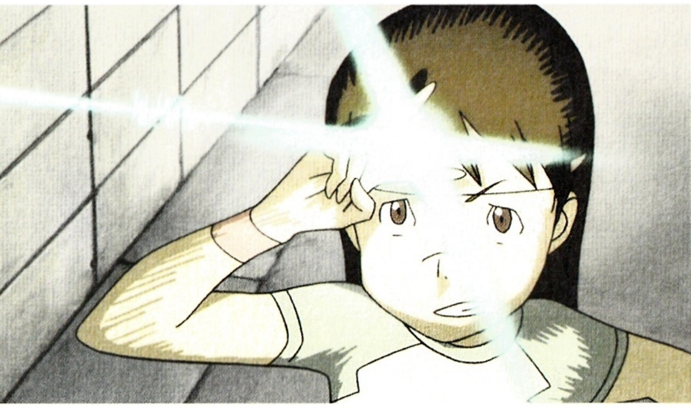
――小学校の時にクラスに置いてあった学級文庫を読んでいるような感じで観させて頂いています。童心に帰るような。

三ツ木　子供の頃、路地が恐かったりしましたよね。暗いのが恐くて、目をつぶって走り抜けたりして。磯監督とそういうことを話していて、子供の頃の面白さ、町の身近なところにあるドキドキすることワクワクすること、そういう面白さを表現したいね、ということになったんです。

――今は、作品中に出てくるような空き地とか、なくなってしまいましたよね。

三ツ木　小説版の著者、宮村優子さんとは同世代なのですが、彼女と初めて会って『電脳コイル』の打ち合わせをしたときに、私の親戚が練馬にいて、その家の裏に、私の中では

現実空間で魔法が使えるのだ!
　それらはただのゲームではない。攻撃によってデータが破壊され、あるいは個人データが盗まれる。極端なダメージを受けるとメガネのシステムが破壊され、金銭的ダメージさえ生じさせる。真剣勝負なのである。
　さらに舞台である大黒市は、なぜか空間が不安定であるらしく、常にデータの破損が生じている。このため、空間管理局が導入した赤い巨大なオートマトン、通称・サッチーが街を巡回し、壊れたデータを修正して回っている。しかしサッチーは違法なアイテムもバグと認識して攻撃してくるため、子供たちはサッチーから逃げ回っている。
　なんて面白すぎる世界!
　これまでの最高傑作は、第4話「大黒市黒客クラブ」。転校してきた謎の少女・勇子＝イサコに、黒客倶楽部を名乗る悪ガキたちがちょっかいをかけてくる。メールによる嫌がらせをイサコに3倍返しされたことを逆恨みし、抗争が本格化。一方、イサコの正体を探ろうとするフミエは、この機に乗じてイサコにハッキングをかけ、情報を盗もうとする。
　ハッキングによる攻防戦は視覚化されて表現されている。黒客倶楽部







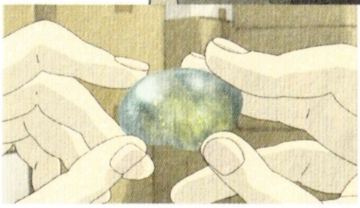
〝ベスト原っぱ〟と呼べるようなとても雰囲気の良い原っぱがあって、子供の頃そこで遊んだ記憶がこの作品と繋がる、という話をしたんです。そうしたら、彼女の実家も練馬で、そういう原っぱがあって遊んでいたと言うのです。詳しく話してみたら、やはり同じ原っぱでした。私と宮村さんで、原っぱを共有していたんです。その共有している原っぱの風景を、2人ともこの作品を通して思い出していたんですね。
　世代も環境も越えて、誰もが共有している思い出というか「郷愁」のような要素が、この作品にはあると思っています。どんな人にとっても子供時代って懐かしくて、楽しかったことも嫌なことも、良いことも悪いことも全部ひっくるめて、その思い出そのものが宝物なのではないかと思うんです。
――ヤサコとイサコ、2人の主人公は、今後どのようなキャラクターになっていくのですか?　ヤサコがどうやって主人公になっていくのかに興味がありますが。
三ツ木　ヤサコは、あまり主人公っぽくない主人公でいいのではないでしょうか（笑）。ヤサコとイサコは二人でひとつだと思うので、イサコがどのように動くかによって、ヤサコはある意味シブい魅力を発揮するのではないかと思っています。
　インタビューを受けている今、まだ最後まで話ができあがっていないので、どうなるかは実際わからないのですが、2人の葛藤がお話の中心になっていく可能性はあります。
――宮村さんが脚本をお書きになった、NHKドラマの『六番目の小夜子』（00年）に近い雰囲気があるという話もありますが。
三ツ木　磯監督は『六番目の小夜子』を見ていたようです。それでシナリオを手伝って頂くなら、宮村優子さんをと、申し入れがありましたので、実写の脚本家の方がアニメを手伝って下さるか心配していたのですが、宮村さんも磯監督の企画書をとても気に入ってくれ、その場で（お手伝いを）OKしてくれました。7話の脚本のお手伝いをお願いしている話の中で、小説もお願いすることになったのです。宮村さんの小説版のほうは、アニメとまた一味違って、少女特有の少しどろどろした感情も交錯するヤサコとイサコが描かれています。
――背景がしっかりしている印象を受けますが、ロケハンなどはされて

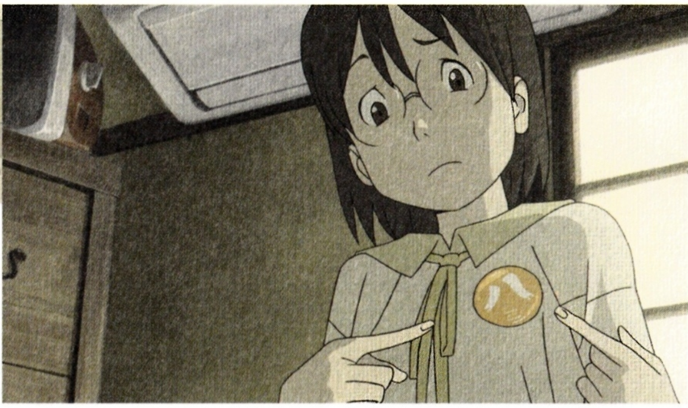
はショートカット（離れた空間をつなぐ窓）を通してミサイルを撃ち込んでくる。イサコは鉄壁を出現させて防御する一方、ショートカットに呪符を投げこんで反撃。それは黒客倶楽部の防壁で防がれたように見えたが、実はすでに彼らのドメインを侵蝕していた。さらにイサコはステルス化や分身を使って相手を翻弄する……。

いや、エキサイトしましたね。最近のアニメで、こんなにセンス・オブ・ワンダーあふれるアクション、見たことない！　作画はマッドハウス。アクション・シーンはもちろん、ちょっとした日常描写も光っており、クオリティはきわめて高い。原案・監督・脚本の磯光雄はベテラン・アニメーター。『機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争』（89年）冒頭の、ハイゴッグが大暴れする北極基地の戦闘シーンの作画で注目を集め、『紅の豚』（92年）、『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』（95年）、『新世紀エヴァンゲリオン』（95年）、『ラーゼフォン』（02年）などの話題作に参加。初のシリーズ監督作品となる本作では、脚本家としての力量も見せつけてくれる。

練り抜かれた設定、張りめぐらさ







いるんでしょうか？

三ツ木　ロケハンは、行くという話しもあったのですが、結局行っていません。荻窪にあるスタジオの近所の神社の写真を撮ったりしていましたね。〝街角SFアニメ〟などと取り上げられていたりするようですが、そういう意味では確かに「街角アニメ」ですね（笑）

——「電脳空間」は、どの程度まで厳密に設定されているのでしょう。

三ツ木　磯監督本人は相当考えているはずです。自分でプログラムが組めてしまうくらい理系的な頭の人ですから。でも、意外とつじつまを合わせていない部分もあるんですよね。

私が磯監督にお願いしたのは、難しい言葉が出てきても、それが気にならないようなストーリー展開にしてもらうということですね。観ている理系ではない普通の人が、「メタバグって？……よく分からないけど、面白いからいいや」と思えれば、いいんじゃないかと思っています。

——感触がないはずの電脳ペットを抱き上げられるのは何故ですか？

三ツ木　それについても磯監督はいろいろ理屈をお持ちのようです（笑）。ただ、私は、理屈よりも、子供が〝おままごと〟で土や砂をご飯に見立てて、見えないごはんを作るふりをして「はい、お父さん。ごはんですよ」と言って遊んでいるのと同じ感覚でとらえているんですよね。

——なるほど、〝ごっこ遊び〟が電脳空間で映像化されていると考えればいいんですね。大変納得しました（笑）。今後の展開については？

三ツ木　学校が統合されて駅ビルの中に移ります。新キャラも出てきますし、ちょっとした初恋物語もあります。

——キャラクターのグッズ化は？

三ツ木　7月には携帯サイトがオープンします。面白いところでは、サントリーの「CCレモン」とのタイアップ企画でデンスケのブログパーツができます。ブロガーの方にはぜひ、おすすめしたいです。また、池田綾子さんの主題歌CDにおまけとしてオヤジのストラップがつきますし、秋にはオヤジとデンスケのぬいぐるみも発売される予定です。ゲームの開発も進めています。

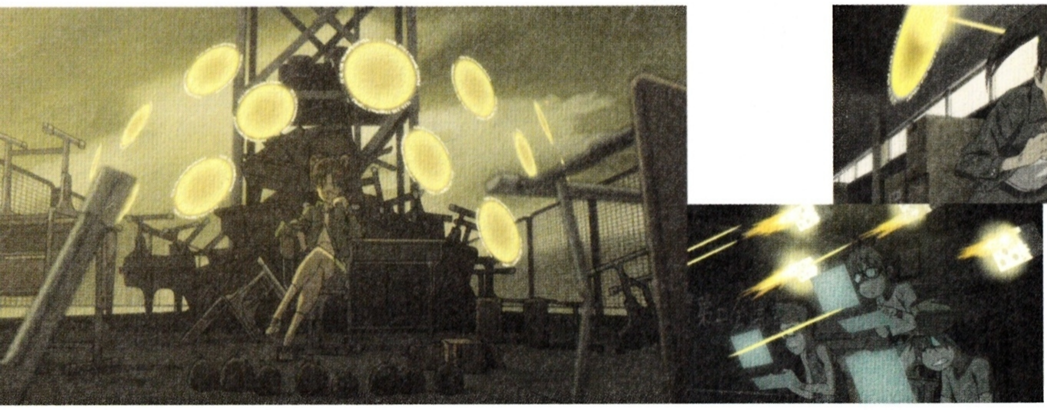
こういった内容の作品なので、ネットや携帯電話といったツールを有効利用したいと思っています。

磯監督は信念と執念の天才

れた数々の謎をめぐるサスペンス、ユーモラスなやりとり……主要キャラクターのほとんどが小学生で、常に子供の目線で描かれているため、往年の名作ＮＨＫ『少年ドラマ・シリーズ』のような懐かしさも漂う。神社や駄菓子屋のようなレトロな風景の残る地方都市を舞台にしているため、近未来テクノロジーを駆使したサイバー・バトルも、どこかのどかな雰囲気だ。

　番組はまだ前半。ヤサコの過去に何があったのか？　子供たちの噂に出てくる〝ミチコさん〟とは？　ハラケンの友人・カンナの死の真相は？　大黒市でだけメタバグやイリーガルといった怪現象が頻発する原因は？　謎のハッカー集団・暗号屋とは？　イサコは大黒市で何を探しているのか？……大量の伏線が張られていて、これからどうなるのか、目が離せない。

　欠点としては、設定の説明がないまま話が進むので、ＡＲという概念を知らない視聴者（特に主要ターゲットであるはずの子供たち）には敷居が高いことだろうか。最低限、電脳メガネの原理だけでも、公式サイトあたりでフォローしていただきたいところである。



――磯監督の作品の魅力はどこにあるとお考えですか？

三ツ木　私は、『名作劇場』シリーズ（69年～97年／CX系）のようないわゆる〝漫画映画〟を作りたいとずっと思っていました。純粋な〝漫画映画〟の流れを引き継いでいるのは、スタジオジブリなんですよね。

　日本のアニメ界のもうひとつの流れとしては、〝リミテッドアニメ〟の新しい系譜、作品でいえば『機動戦士ガンダム』（79年）や『新世紀エヴァンゲリオン』（95年）といった潮流があります。

　磯監督は、そのふたつの流れの中でのアニメ制作を経験しているんです。だからこそ、日本の作ったふたつのアニメの流れの両方のいいところを持った作品を作ることができると思っています。

――この作品には、最近の日本アニメに多い実写的なリアル志向はないですよね？

三ツ木　日本のアニメは、実写で表現する映像に近づこうとしてきました。でも、磯監督はそれをやめたんだと思います。磯監督が作った企画書の『電脳コイル』のキャラクターは、当時多くの人から「地味」「イケてない」と言われました。ですが、それが動くと驚くほど魅力的になるんです。磯監督の作るアニメは、キャラクターの動きに官能的な魅力がある。その動きを見ていること自体が快感なんです。ストーリーが分からなくても、動きを見ているだけで気持ちが良い。

――磯監督ご本人に対しては、どのような印象をお持ちですか？

三ツ木　天才ですね。天才といっても、神から才能を与えられた天才ではなく、努力できる、作り続けられるという天才です。物作りにおいて執念は大事です。（磯監督は）信念と執念の天才ですね。

――この作品は磯監督の代表作になると思いますが、磯監督に今後どのような活躍を期待していますか？

三ツ木　この人の未来をみてみたいですね。どうなるんでしょう（笑）。すごいことになるとは思うのですが…。この先何十年も（アニメを）作り続けて、面白いアイディアを見せて欲しいと思っています。彼がやりたいことが全部できるようになってほしいですね。そういう場所をきちんと提供できる環境があって、彼の才能が充分に発揮できればいいと、心から思います。

（２００７年　６月）


ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序
9月1日、シネマスクエアとうきゅうほか全国公開
原作・脚本・総監督：庵野秀明／監督：摩砂雪、鶴巻和哉／主・キャラクターデザイン：貞本義行／主・メカニックデザイン：山下いくと／新作・画コンテ：樋口真嗣、京田知己／制作：スタジオカラー／製作：カラー／共同配給：クロックワークス、カラー／配給協力・宣伝：日活
© カラー・GAINAX
EVANGELION:1.0



完全数量限定特別鑑賞券の第３弾が、全国の公開劇場窓口にて発売中！
券面デザインは貞本義行の描き下ろしによる綾波レイ！　さらに特典として綾波レイ・マウスパッドがついてくる！　売り切れ必至なのでお早めに！
公開劇場はwww.evangelion.co.jpをチェック！

ここまでわかった!
エヴァンゲリヲン新劇場版:序

いよいよ9月1日の全国公開が迫ってきた『ヱヴァンゲリヲン新劇場版:序』。『新世紀エヴァンゲリオン』の放送から12年の歳月を経て、新たな命を吹き込まれる『序』はいったい何を我々に見せてくれるのだろうか?　現時点での情報を総合した上で、その全貌に迫ってみたい。

文/編集部

今回の"REBUILD"は4部構成となる。前編が『序』、中編が『破』、後編が『急』、そして完結編が『?』となる。『序』は第壱話「使徒、襲来」から第六話「決戦、第3新東京市」にいたるテレビシリーズを比較的忠実になぞったものと言われている。

時は西暦2015年、人類を襲った未曾有の危機、セカンドインパクトから立ち直りつつある時代。第3新東京市に突如襲来する"使徒"と国連軍、ならびに国連直属の特務機関「ネルフ」の激闘。そして第3新東京市に降り立った14歳の少年、碇シンジ。彼は汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオンのパイロット、サードチルドレンとしてこの地に招かれたのだ。

使徒との戦いを軸に、シンジと父・ゲンドウとの再会、ファーストチルドレン・綾波レイ、ネルフ戦術作戦部長・葛城ミサト一尉らとの邂逅などを経て、日本全土を巻き込む「ヤシマ作戦」へと雪崩れ込む……はず。



最大の改変点と推測されるのは、すでに発表されたティーザーポスターにも登場する渚カヲルの存在。テレビシリーズでは大詰めの第弐拾四話に登場したカヲルがこの『序』に登場するということは、いかなる意味を持つのか?　そもそもカヲルはフィフスチルドレンとして登場するのか?　"アダムの魂を宿すモノ"である第17使徒なのか?　そして、シンジや第壱中学校のクラスメイトたちとどのような関係を築くのか?　興味は尽きない。

そして、『序』のクライマックスとなるのが先述の「ヤシマ作戦」である。第3新東京市上空に現れた、第5使徒ラミエルは、強力なATフィールドと加粒子砲による狙撃でネルフを圧倒する。身体下部より伸びるドリルでネルフ本部を襲撃するラミエルに対し、ミサトが発案したのが、日本全国の電力を一斉徴用し、そのエネルギーを集結させた上で放つ陽電子砲(ポジトロン・ライフル)を使った零号機と初号機による長距離狙撃――これが「ヤシマ作戦」である。

『序』には、『ローレライ』『日本沈没』などで辣腕を振るった樋口真嗣が画コンテとして参加していることと、テレビシリーズ放映当時は使用できなかった3DCGを大量に投入することから、かつての東宝特撮映画から現在のハリウッド製パニック超大作を俯瞰するようなスペクタクルになっている……と推測される。

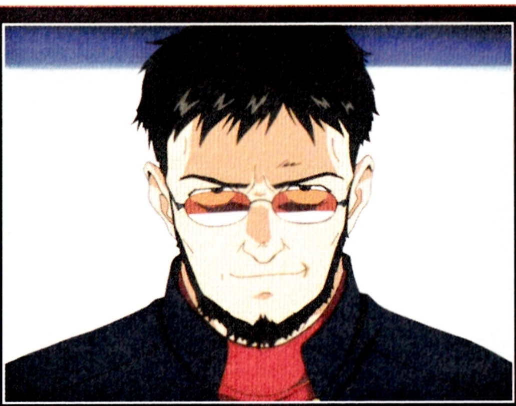
推測ばかりで申し訳ない。庵野総監督が語る「誰もが楽しめるエンターテイメント映像」としての『ヱヴァンゲリヲン新劇場版:序』。その全貌が姿を現すのは、もうすぐである。



いまさら人に聞けない 新世紀エヴァンゲリオン

文／永田ヒロアキ





ネルフを統べし機関、ゼーレ

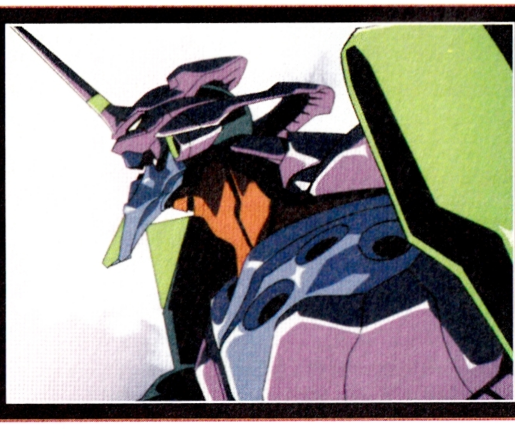
作中に何度も登場する謎の組織、ゼーレ。人類補完委員会と混乱している方も多いのでは？

人類補完委員会は、ネルフと同じく国連機関で、人類補完計画に関する意思決定権を持ち、エヴァンゲリオンを管理する実行組織のネルフに対して、予算配分や監査を行っている。

この機関は秘密結社であるゼーレの隠れ蓑として結成された側面を持つ。そのため、作中ではネルフに指示をしているのはゼーレという描写が多くなっているのだ。

人造人間『エヴァンゲリオン』

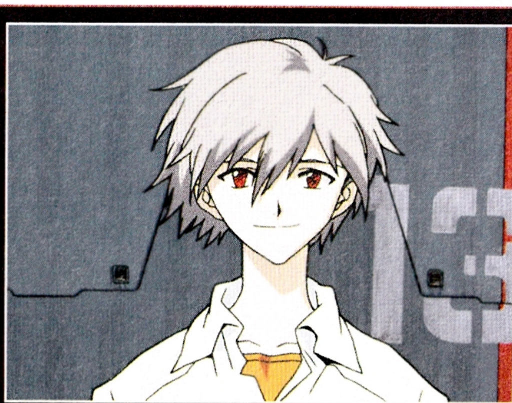
正式名称は、汎用人型決戦兵器人造人間『エヴァンゲリオン』。A.T.フィールドを展開・中和する力を持ち、使徒に対しての唯一の対抗手段である。内蔵電源による活動限界を持つこと、操縦できるのは「適格者（チルドレン）」と呼ばれる選ばれた人間であることなどが特徴。搭乗者とのシンクロ率が高まるほどに力を発揮するため、能力は搭乗者の状態に大きく左右される。ロボットのような外観は、装甲ではなく拘束具によるものである。



エヴァの敵・使徒とは何か

第１使徒アダムから、第17使徒「最後のシ者」渚カヲルことタブリスまでが登場。人間が知恵の実を食べた（知恵を手に入れた）のに対し、使徒は生命の実を食べた（S2機関を手に入れた）という。

使徒がネルフを襲撃する理由は、本部内にいる第２使徒リリスと接触するため。劇場版において、人類こそが第18使徒リリンであると判明したが、事実、ネルフは国連軍によって制圧され、サード・インパクトが起こってしまう。





3人の『綾波レイ』

「私が死んでも、代わりはいるもの」という言葉どおり、綾波レイは複数存在する。１人目はリツコの母、赤城ナオコによって絞殺され、第１話で登場した包帯姿の綾波が２人目だ。このレイも、第16使徒アルミサエル戦にて死亡。その後に登場した綾波が「自分は３人目だと思う」と発言した。

レイの身体は初号機に取り込まれた碇ユイの身体をサルベージしたもの、及びそのコピーだ。それにリリスの魂が入ったものが「綾波レイ」となる。

人類補完計画の全容

群体では不完全な存在である種としての人間を、完全なる個体に進化させるための計画。具体的には、全人類からA.T.フィールドを取り去ってL.C.L.の海に取り込むため、サード・インパクトを人為的に引き起こすというもの。

ゼーレは量産型エヴァンゲリオンを、ゲンドウはリリスと綾波レイを使っての実行を試みたが、いずれも失敗。最終的には、胎内にアダムを宿したレイがリリスと同化、及び初号機の覚醒によって発動した。



■DVD Release
NEON GENESIS EVANGELION
DVD-BOX '07 EDITION

収録内容：TVシリーズ第１話～第26話、ビデオフォーマット版4話／劇場版『新世紀エヴァンゲリオン』DEATH（TRUE）2／AIR／まごころを、君に
※本編収録内容は前回DVD-BOX(KIBA-91001～10)、DVD(KIBA-1001～1010）と同様です。

特典DISC：ノンクレジットOP・ED、NEON GENESIS EVANGELION Genesis 0:0 IN THE BEGINNING、NEON GENESIS EVANGELION Genesis 0:0 THE LIGHT FROM THE DARKNESS、劇場版#26実写パート（特別ラッシュ編集版）、スポット集
※DVD-BOX(品番:KIBA-91001～10)に収録されていた、「AR用定尺ラッシュビデオ」は収録されていません。

2007年8月1日、キングレコードより発売
¥29,400（税込）／初回限定生産



『週刊少年ジャンプ』内でもぎりぎり外角をトバす『銀魂』が、ゴールデンタイムにアニメ化！　原作の持ち味＋αの〝トバしっぷり〟は止まるところを知らず（ジャンプフェスタ版でのMS-ZURA（大河原邦夫デザイン）もすでにスゴかったんだが）放送時間が夕方に移動してやはり!?　とハラハラしたのもつかの間、高松信司監督のトリッキーな演出＋シリーズ構成・大和屋暁による、かぶき町を大いに盛り上げるための万事屋コンビもノンブレーキ！

文／多根清史

侍の国——この国がそう呼ばれたのは、今は昔の話。20年前、ペリーの黒船じゃなく天人（あまんと／異星人のこと）達が舞い降りて、地球人との間に十数年にもわたる戦争が起こった。数多くの侍や攘夷志士が身を投じて命を散らしたものの、天人の卓絶したテクノロジーの前に幕府は腰砕け、戦争は終結。天人は幕府をなすがままの傀儡政権として、わがもの顔に江戸を練りあるく。侍達は「廃刀令」により刀を取り上げられ、衰退の一途をたどっていた。そんな時代に、銀髪の侍が一人。その名は坂田銀時、いいかげんで無鉄砲だが武士道（ルール）を貫く男の元に、落ちぶれた道場の跡取り・志村新八や天人の少女・神楽らが集まり、かぶき町にて「万事（よろず）屋銀ちゃん」を営業中。そこに天人がらみの奇想天外なトラブルが持ち込まれ、幕府の下で江戸の治安を守る「真選組」や、銀時の元・同志である桂小太郎ら攘夷志士グループも巻き込んで、スケールのでかい人情話の嵐が吹き荒れる。どんなときも銀時はあわてず騒がす、愛刀・洞爺湖（伝説の木刀。ただし通販で買える）と男気をしっかと抱き、いざというときには〝銀魂〟でキラめく!!

銀時 心にしみる！名セリフ

騒ぐんじゃねーよ　とりあえずおちついてタイムマシンを探せ（第4話）

いいんだよ　いざという時はキラめくから（第5話）

俺達の戦はもう終ったんだよ。それをいつまでもネチネチネチネチ、姑かお前は！（第5話）

バカだな　一時のテンションに身を任せる奴は身を滅ぼすんだよ（第7話）

俺は自分（てめー）の肉体が滅ぶまで背筋のばして生きていくだけよっ!!（第7話）

俺の武士道（ルール）だ（第9話）

喧嘩ってのはよオ、何か護るためにやるもんだろが（第9話）

荷物（あいつら）がいないと歩いててもあんま面白くなくなっちまったからよオ（第13話）



だが俺はこの剣こいつが届く範囲は俺の国だ（第13話）

お前が今まで牛肉だと思って食べてきた食卓の肉は全て……安い豚肉だ!!（第25話）

魂が折れちまうんだよ（第27話）

こんなもんじゃ俺の魂は折れねーよ（第27話）

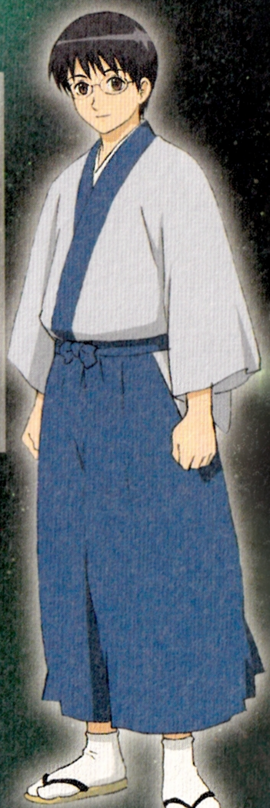
ホントに大事なモンってのはもってる奴よりもってねー奴のほうがしってるもんさ（第42話）

ジャンプは燃えるゴミでいいはずだ　だって読んだらなんか燃えるもん（第53話）

完全に猪かと思ったものな〜やっちゃったな〜（第56話）

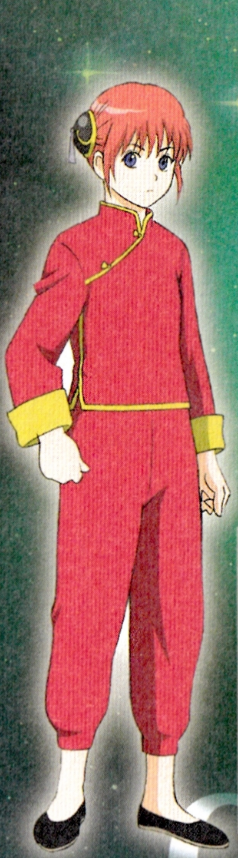
坂田銀時

かぶき町で「万事屋銀ちゃん」を営んでいる天然パーマの浪人。大の甘党だが、医者に血糖値高過ぎと注意されてパフェを週一しか食えない。ふだんは死んだ魚のような目をしているが、仲間のためには命を張ることも辞さない、ヤルときはヤル男。かつては天人を追い出し、倒幕をめざす攘夷志士であり、その剣の腕前は「白夜叉」の異名で恐れられたほど。しかし自分なりの武士道（ルール）を持ち、守るべきは守る。



志村新八

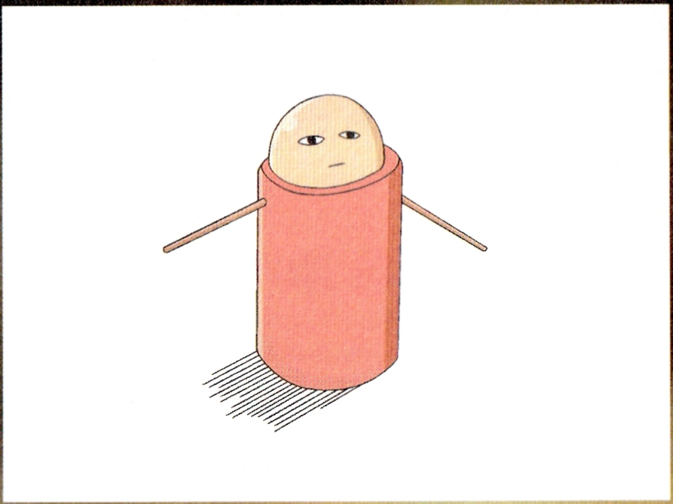
バイト先で銀時が暴れたせいでリストラされた落とし前に、万事屋に押しかけたメガネくん。暴走しやすい周囲のためにツッコミ役に回りがちで、よく神楽からもヘタレ扱いされる。が、剣術道場（恒道館）の家に生まれ育っているので、並みの地球人よりも十分に強い。アイドル寺門通（お通）ファンクラブの親衛隊長をつとめるときは人格がガラリと激変し、したっぱ会員をシメる鬼軍曹に。凶暴な姉のお妙を思いやり、若干シスコン気味。



神楽

宇宙最強の絶滅寸前戦闘種族・夜兎族の少女。外見は愛らしいチャイナ服の美少女だが、「ジャンプ史上初！ヒロインがゲロを吐いた」（原作第三巻オビより）とアオられたように、鼻をほじったり行儀が悪い。語尾に「アル」が付くのを、周りにうさん臭く思われている。底なしの胃袋を持つ大食らいで、酢コンブが大好物。いつも持ち歩く番傘には銃が仕込まれ、怪力で戦闘力はとても高い。父親は宇宙一のえいりあんばすたー・星海坊主。

Character



ジャスタウェイ

円柱に２本の棒（手？）を差し、頭部に目と口が描かれた謎のオブジェ。マムシの蛮蔵が幕府転覆を計って工場で量産していたが、ビジュアル・インパクトありすぎ！　登場回数の少なさにもかかわらず、キャラクター人気投票では19位（原作の第9巻）に食い込む健闘ぶり。銀時は記憶喪失のとき、「次期工場長」と目されるほど、ジャスタウェイ作りの才能を見せていた。あまりのカルト人気に、貯金箱やストラップなどのグッズも販売中。



近藤勲

隊士たちから人望も篤い真選組局長。天人が襲来して「廃刀令」が布かれ、侍が刀を持てなくなった世の中に変わってから、自分の剣術道場に来ていた門下生をまとめ上げて、幕府の下で真選組を結成した。非常に男気あふれ、真選組のメンツを守るためには死も恐れず、剣の腕も達人。しかし底抜けのお人好しで、新八の姉・お妙に（スナックで）優しくされたことで惚れ込み、ストーカー行為におよんでは（主に卵焼きで）殺されかけている。

コ☆ラ☆ム

銀時と真選組とヅラ

この『銀魂』ワールドは、どこかの日本と違って、「真選組」は依然、幕府の一組織（警察？）。近藤を頭領として江戸の治安を守る武装警察であり、権力も組織力もそなえ、犯罪の取り締まりや幕府に刃向かう危険分子の動きに目を光らせている。

その「危険分子」とは、桂に代表される攘夷勢力の生き残りの人たち。天人を地球から追い払い、幕府を倒さんとする志を失わず、中には破壊活動に及ぶ過激派もいる。真選組と彼らとは【体制のイヌ×反体制派】という犬猿の仲。だもんで、近藤と桂は匿名掲示板で意気投合してオフ会してる場合か！ってコトなのだ。

かつて銀時は、桂の仲間として攘夷戦争に身を投じ、「白夜叉」の異名で恐れられていた。そのため、真選組からも目を付けられているが、ノンポリでスーダラな生き方が幸い（？）してか、土方ともケンカ仲間という感じ。桂も銀時に感化されて、すっかり穏健派に転向している。が、もう１人の元・攘夷志士である高杉晋助は「鬼兵隊」を率いてテロを企て、いずれは幕府転覆を計っているようだが……？



土方十四郎

クールで頭の切れる、真選組副長。「真選組の頭脳」と言われるほど頭が切れるが、プライドが高くてけんかっ早い。お妙にうつつを抜かしてボケに走る近藤に愛想を尽かしているようでいて、「俺の大将はあの頃から近藤(こいつ)だけだよ」と命を預ける覚悟を胸に抱いている。銀時とは顔を合わせるたびに何かと張り合っている。二枚目のイケメンだが、なんでもマヨネーズをかける重度のマヨラーのため、女性にドン引きされて意外にモテない。



桂小太郎

打倒・幕府をめざす攘夷志士の生き残り。登場した当初は、つねに懐に爆弾を忍ばせ、いまだに体制の転覆をはかる危険人物だったが、銀時らとの交流を通じて、今ではずいぶん丸くなった……というかクールなボケ役に。桂（かつら）だからあだ名は「ヅラ」。真選組に追い回される身の上から、よく変装したり変名を使うものの、「ヅラじゃない桂だ！」と言い返すのでバレバレ。正体不明の宇宙生物「エリザベス」とは固い絆で結ばれている。



沖田総悟

ポーカーフェースの裏に腹黒さと毒舌を潜める真選組一番隊隊長。いつも土方と行動をともにしているが、副長の座を狙っており、スキを見ては土方をなき者にしようとする。剣術は真選組の中でもトップクラスのスゴ腕のくせに、バズーカを愛用し、周囲の被害をデカくして真選組のイメージダウンを誘ってる"主犯"である。銀時を「旦那」と呼んで一応の敬意を払ってるようでいて、助けを求められても知らんぷりしようとする意地の悪さ。

『銀魂』は何が面白いのか？



対談

中島紳介　藤津亮太

なかじま・しんすけ／55年生まれ。アニメ特撮評論家。著書に『イデオンという伝説』（太田出版）、『ゴジラ』（実業之日本社）など。

ふじつ・りょうた／68年生まれ。アニメ評論家。著書に『「アニメ評論家」宣言』（扶桑社）など。氷川竜介氏との共著も多数。

こんなに面白いのに、なかなかアニメ雑誌で取り上げられない『銀魂』。そんな中、某誌の「2006年アニメを振り返る」という企画で『銀魂』を非常に高く評価していたのが、アニメ特撮評論家の中島紳介さんとアニメ評論家の藤津亮太さんだ。アニメ見巧者であるご両人がガッチリ語る『銀魂』の魅力とは？　必読！

――まず、『銀魂』はスタートの時点から注目されていましたか？

藤津　僕はけっこう後からなんです。昨年の秋に毎週見るアニメを選別しなおした時、ちょうど第25話「鍋は人生の縮図である」が放映されていて。そしたら、それから傑作エピソードが連続して（笑）。

中島　私は仕事の関係上、最初から見てましたね。夜7時の時間帯で平気で下ネタとか、風俗ネタが出てきたり、さらに放送禁止歌を歌うアイドルや不法就労宇宙人が出てきたり……。さすがにゴールデンタイムでこれはいかがなものか、と思う話をどんどんやっていたので驚きました。案の定、時間帯が変わってしまうわけですけど（笑）。

――テレ東の午後7時なんて『ポケモン』の枠なのに（笑）。

中島　でも、7時台の時にいきなり危ないネタをバンバン出してきたところに、ある種の覚悟というか、やる気をまず感じましたね。あと、テレビアニメのパターンに縛られない、フォーマットをかなり崩している面白さというのもありますね。

藤津　『銀魂』はアバンタイトルの長さもまちまちですし。

中島　ミニアニメが入ったり。

藤津　オープニング、エンディングの位置をかなり入れ替えた回もある。監督の高松（信司）さんは『スクールランブル』でフォーマット崩しや突如3DCGになったりする冒険をやっていたので、その流れかなぁ、と。提供画面の時に両サイドにコメントを入れるのも、もとは『スクールランブル』の原作の流れのはずが『銀魂』でもやっている。

中島　集大成というか、かなり進化させている感じ。

藤津　噂に聞いたところ、『プリ●ュア』のパロディが出てきた回とかは、アニメーターが『プリ●ュア』のアクションをビデオでコマ送りしながら完コピを目指したそうです（笑）。やるならここまでやっちゃおう、みたいな熱気がスタッフにある感じは画面からも伝わってくる。

――悪ノリですかね。

藤津　そうですね、悪ノリ。第28話「いい事は連続して起こらないくせに悪いことは連続して起こるもんだ」に出てきた『ヤ●ターマン』の3人とか、モザイクはかかってたけどどう考えてもダマテンでしょう（笑）。

中島　どうせやるなら中途半端にやりたくない、ということなのかな。もうちょっとシフトダウンしてくれれば周りの人たちが気を揉まなくて済むのかもしれないけど（笑）。

藤津　第30話のアバンで流れたお通ちゃんの「お前の兄ちゃんひきこもり！」は、ホントに抗議があったらしいですからね。確かにものすごいインパクトだったけど。

中島　シリーズ構成の大和屋（暁）さんや監督の高松さんたちがどんな打ち合わせをしているのか、すごく興味ありますね。みんなはどこまで許容しているんだろう。

藤津　大和屋さんはその前に『焼きたて!!ジャぱん』をやっているので、そこで得たノウハウなのか、元からこういうノリが引き出しにある方なのか。

――本当に雑食性ですよね。何でもかんでも手当たり次第にネタにしてやろうという。

藤津　『銀魂』は、ざっくり言えばギャグに軸足があるんですけれど、最近の作品だからものすごくウェットな要素も含んでいるんです。たとえば『うる星やつら』にも時々、〝いい話〟はあったけど、それよりもウェット。これは時代の特徴で、やっぱり80年代はドライなのがカッコよかったのだけれど、現代は「泣ける」のも欠かせない要素になっている。

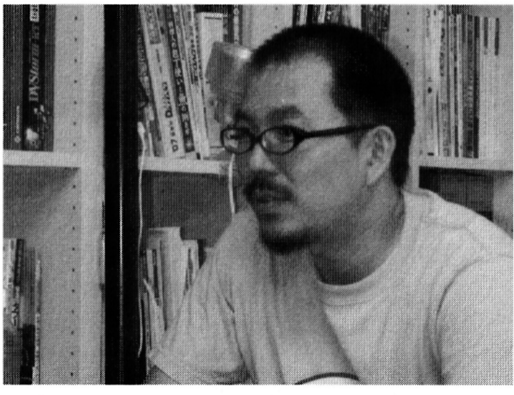
中島　確かに親子の話、男の友情話とか多いですものね。

――コミックは笑って読めるけど、やっぱりいい話寄りですね。新しいと思ったのは1コマの中でボケとツッコミの応酬が1往復半ぐらいあるんです。ものすごいスピード感があるうえ、読むのに異様に時間がかかる。

藤津　ネームが多いですよね。他の漫画に比べて写植が小さい（笑）。

――その会話の密度をアニメに置き換えたとき、どうしようかと考えたはずなんですよ。

藤津　漫画をアニメにするときは一度バラバラにして改めて構築してやらないといけないんです。原作をそのまま一字一句再現しても、きっと



面白さは伝わらなかったと思う。高松さんは制作進行・設定制作から演出家になった、サンライズの演出家になるルートを割と順当に通った方なんですよ。おそらくアニメーター出身の演出家だと、もうちょっと芝居にこだわってしまって、あのテンポが出せないんです。高松さんが非アニメーターなことが『銀魂』のテンポ感の源のような気がしますね。

中島　セリフのたたみかけでも、土方と沖田が語尾に悪口を付けて会話をしたり、ボケとツッコミの繰り返しを延々とやったりと、普通のアニメではあまり見られない演出ですね。

藤津　関係者がこんなに面白いと言われるようになると思っていたのか、聞いてみたいところですよね。そもそも『ジャンプ』ものなんだから、ここまで突っ込まなくても素直に作ればみんな幸せになれるわけじゃないですか（笑）。

中島　2クールぐらいで作り抜けちゃう感じでも良かったのかもしれないけど。回数が伸びてしまってヤケクソになっている雰囲気もないではない（笑）。これだけムチャやっているのに誰も止めないのかよ、だったらやってやるぞ、みたいな。

　飲酒運転があんなに騒がれている時にドンペリの飲み比べやったりしてましたからね（笑）。

――キャバクラの話があったり（笑）。

藤津　原作ってあんなに年齢層高いわけないよね。

――原作ファンの年齢層はそんなに高くないはずですよ。これも『銀魂』のすごいところですけど、キャラクター人気が異常に高いんです。

中島　かっこいいキャラクターが多いですよ。基本は幕末ネタで新撰組ネタだから、これは燃えるでしょう。ヒーローが続々と登場する時代ですからね。それをうまく活かしている。どんなにおちょくられても、やはり土方は土方だし桂は桂だし。ツボはちゃんと押さえてますから。

――沖田もボケが入っていますけど、美少年のツボは外してない。

中島　でもドS（笑）。今時のキャラですよね。

　さすがサンライズと思うのは、基本的なところできちんとしたヒーローものにしているところですよ。何だかんだ言っても、みんなにかっこいい見せ場を作っているでしょう。

藤津　宮崎駿監督は『紅の豚』を作る時に「やつらはバカバカしいことをやっているけどこれはいろいろ経験した上でひっくり返って一回転してバカバカしいことをやっているのであって、それは彼らの氷山の一角である」という制作メモを書いているんですけど、『銀魂』にはそういう部分を感じるんですよね。

――かっこいい連中がタライで殴りあってるみたいな（笑）。

藤津　そうそう。少なくとも銀さんというキャラクターは完全にそうですよね。今は万事屋でダラダラしているけど過去にいろいろあって……。

――実は凄腕。ジョージ秋山の『浮浪雲』みたいですね。

藤津　『浮浪雲』も幕末だ。

――セリフのテンポ感といえば、声優さんの力量もすごく大きいと思います。

藤津　キャストで気になるのは阪口大助さん。勝手に思ったのですけど、坂口さんってツッコミ役で一貫してますよね（笑）。『Vガンダム』の時は「おかしいですよ、カテジナさん！」と言っていて、『N・H・Kにようこそ！』だと「おかしいですよ、佐藤さん！」って言ってそうな役、今回も「おかしいですよ、銀さん！」って（笑）。

　長谷川役の立木文彦さんの使い方もいいですよね（笑）。

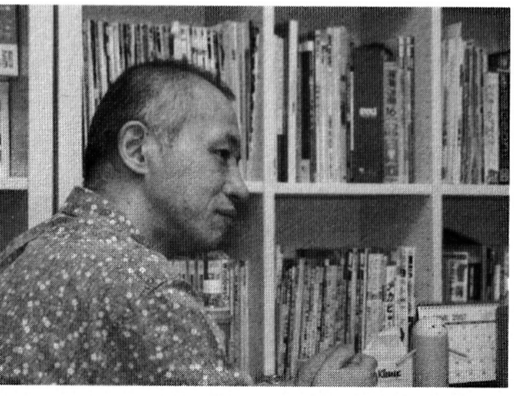
男性　碇ゲンドウのパロディをやっちゃってますよね。長谷川がもともとゲンドウを意識したようなキャラクターなんですけど。

中島　高杉みたいな二枚目の気違いキャラは定番の子安（武人）さんとかね。脇を芸達者なクセのあるベテランで固めて、あと主役級の若手をどんどん使っている。

――三宅健太さんとか鈴村健一さんがそうですね。

中島　女優さんはよくぞこんな役を引き受けたな、みたいな、美人キャラの声優さんがけっこうとんでもないキャラをやっていますよね。

藤津　釘宮理恵さんの神楽、というのはすごいと思います。『アニメディア』の編集長いわく、神楽はけっこう女の子に人気があるそうですよ。



中島　男とか女とかの決まりに縛られないで、鼻クソほじりながら（笑）心の赴くままに自由に生きているところがいいんじゃないですか？
藤津　それ、いいのかな？（笑）
中島　セクシャルな匂いがあまりしないよね。萌えキャラをわざと出さないようにしているフシがある。
――あとやはり銀時役の杉田智和さんがいいお芝居をしていますね。
藤津　『銀魂』でやっていたシャアのモノマネがすごかったと思ったら、この前、別の番組でアムロもやってた（笑）。
――ところで、お好きなエピソードはどれかありますか？
中島　1本選ぶのは難しいと思うよ。『銀魂』はグロスの面白さですからね。その中でちょっと変な話があったり、まじめな話がある。1本選ぶとしたら、やっぱりクールの変わりで目でやった総集編……じゃないか。あれは何て言うんだろう？（笑）
藤津　第50話の「節目節目に気合いを入れ直せ」ですね。テコ入れの回（笑）。
――その前から何度も打ち切りネタが振られてましたけど、この回は登場人物がいきなり番組のテコ入れについて討論していた（笑）。それが全部ネタで、しかも新ＯＰが流されるのがＥＤ間近という（笑）。それにしても打ち切りネタが多いですよね。
中島　個人的にはあまりダラダラと続けてほしくないし、そういう作品ではないと思うけど、人気路線に乗っちゃったのかな、とスタッフたちが心配しているのが見えますね。だから華々しく散りたいと思ってるのかも。それこそ新撰組と同じでしょう。「最終回だったら腕によりをかけてつくる自信がありますぜ」って、大和屋さんや高松さんは考えていると思います。
――パロディという部分ではいかがですか？
藤津　さっき言いましたけど、杉田さんがシャアのマネをするというのは驚きましたね。役者さんにマネをさせるのは、結構ハードルが高いんじゃないかと。
――画でシャアを見せてないわけですからね（笑）。
藤津　ドラえもんのマネはガラガラ声風でいいんですよ。お約束みたいなもので、厳密には似てなくてもいい。だけどあの時のシャアは似てないとギャグの切れ味が鈍るんです。これはすごいですよ。
中島　神楽の父親の海坊主も、『シティーハンター』の海坊主のパロディであると同時に『砂ぼうず』のパロディなんですよね（笑）。セリフのたたみかけと同じで二重、三重にギャグが被せてある。そういうしつこい面白さって『銀魂』の命かな、と思います。
――それも今風のバラエティ感覚ですね。
中島　それと、いまの若い人はバラエティ慣れしていて、自分でボケとツッコミをやりながら会話するとか、けっこう自己演出できる。そういう風潮も影響していると思いますよ。アニメだって『らき☆すた』みたいにバラエティ的なものが増えているし。
――『銀魂』がバラエティ寄りであるということは藤津さんも他誌で書かれていましたけど、同時に70年代ドラマ的な匂いもあります。
中島　脱ドラマとまでは言わないけれども、ドラマをむちゃくちゃに解体していった時代の雰囲気を再発見しているのかなという気はします。
――読者のために70年代ドラマの特徴について解説をしていただけますか？
藤津　やはり何か終わっちゃった感ですか。
中島　そうですね。政治的にも熱いものがどんどん沈静化していく時代で、その流れに抵抗しても無駄なのだという雰囲気。「シラケ」って一言で言いますけど、でもその中で何とかしようという想いも消えていない。そこでドロップアウトする者もいれば、正義が頼りにならないなら悪になって、アウトローになって戦おうという者もいた。それが『必殺仕掛人』や『木枯し紋次郎』に表れているわけです。
――60年代の高度成長が終わって、それまでの正義は正義、悪は悪、という単純な構図が崩れた時代ですね。
中島　混沌として区別がなくなってしまった。映画で言えば、角川映画『白昼の死角』のキャッチコピー「狼は生きろ、豚は死ね！」が象徴的です。それは当然、最終的には時代に負けて破滅するしかないわけでね。70年代の美学といえばやっぱり「破滅」ですよ。あと、例えば最初に言った演劇的な手法を映像の中に取り込むとか、それは佐々木守さんとかいろいろな人たちがやっていたことなのですが、その影響が隔世遺伝的に伝わっているのか、あるいはそういう作品を見て育った人たちが自分が脚本を書くようになって自然に出

てきたのか、ということだと思います。

藤津　70年代っぽい話といえば、第27話「刀じゃ斬れないものがある」がそうでしたね。

——闇格闘のエースがみなしごたちを育てているお坊さんで……。

藤津　それがあっさり敵に殺されちゃう。

——遺された子どもたちが小銭を持ってきて銀さんに復讐を依頼する、というお話です。

中島　『必殺仕事人』ですね。『タイガーマスク』でもあるし、『あしたのジョー』も入ってる。

——でも、死んじゃったお坊さんについての話は解決されない。ニューシネマ的でもありますね。

藤津　次回の「いい事は連続して起こらないくせに悪いことは連続して起こるもんだ」が、軽く振りを入れたんでその一件を引きずるかと思ったら、全然そうではなかった（笑）。

——『銀魂』は本当に複合的ですよね。アナーキーな部分、パロディの部分が目立ちますけど、決してそれだけではない。

藤津　どうしても僕らもそこに注目しがちだけど、そうじゃないところも面白い。

中島　万事屋の3人のやりとりとか、神楽がむちゃくちゃなことをするところとか、単純に見ていて面白いと思いますよ。

藤津　その世界にもうちょっと触れていたい感じがするのが人気の理由だと思うんですよ。設定的にも包容力があるし。どこまで続くのか、今後どこに行くのか、というという感じ。例えば『銀魂』が10年続くことはないと思うんですよね（笑）。アニメはアニメで華々しく散ってほしいという気もする（笑）。『銀魂』ってどんなにヒットしても劇場版が作られるタイプじゃないような気がするし（笑）。

中島　劇場版的な話もテレビでやってるからね。

——続きもののシリアス編は劇場版っぽいですよね。

藤津　一方で、もし劇場版が決まったらスタッフがどういう答えを出すのか見てみたい気持ちもある。あっさり原作の有名なシリアス編をやって適度にギャグを入れるのか。

——熱い泣かせる話もできますよね。

藤津　もしくは、劇場に行ったのを後悔するようなひどいネタをやるのか（笑）。

中島　時代を過去に飛ばして天人襲来の話とかをやるとか。そうするとヤング銀さんも出せるし。

藤津　「ジャスタウェイの逆襲」とかもアリかな。

中島　『クローンの逆襲』みたいに、銀さんたちがウジャウジャ出てきたジャスタウェイ軍団と対決する（笑）。

——大スクリーンにうろたえる銀さんたち、ってのもありそう（笑）。

中島　テレビサイズの画面がグーンと劇場サイズに広がるとかね（笑）。

——今、スタッフのハードルをどんどん上げているような（笑）。

中島　でも、本当にこのスタッフで劇場版を作ってくれれば言うことないですよ。

藤津　ほら、『ダーティペア』の同時上映が『バツ&テリー』だったじゃないですか。だから、今度は『アイドルマスター XENOGLOSSIA』劇場版とかに『銀魂』が付いているわけですよ（笑）。

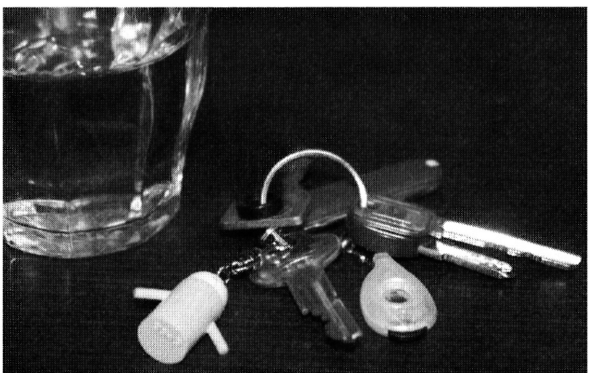
中島　そうか、サンライズ2本立てでやっちゃえばいいのか。

藤津　定春とエリザベスの着ぐるみが、劇場でお迎えしてくれるとか（笑）。劇場版がありつつ、さらにテレビのほうは最終回に向けて盛り上がる。これですよ！（笑）

中島　最終回はAパートで感動的に終わって、Bパートで「はーい、反省会やりまーす」っていうのも『銀魂』らしくていいかも（笑）。どういうふうに作ってくれるのか、どうやって楽しませてくれるのだろうという意味で、スタッフのお手並みを拝見したいアニメではありますよね。

——こちらの想像を越えてほしいですよね。勝手に最終回予想までしてしまいましたが、まだ10年は続けるぜ、ってスタッフの方たちはおっしゃるかもしれませんね。

中島　それならそれで、楽しみが増えるので大歓迎ですよ（笑）。



今回は『なのは』サーガ徹底解説だ!!

うさみみアニメのーと

宇佐美渉




さて、ゲーム話はこのへんで止めまして…
●なのはの親友●
月村すずか
アリサ・バニングス
アニメのストーリーは普通の小学3年生だったなのはが、ユーノと出会い魔法に目覚め、ジュエルシード探しを手伝うことから始まります。
なのは は たまたま 魔法の天才 だったのです
「ジュエルシード」はユーノの世界の古代遺産。それが事故によりこちらの世界へと飛ばされてしまったので彼は散らばった21個のジュエルシードを探すため、一人で捜索していたのです。
そのジュエルシード探しの中で出会った同じ魔法使いの少女「フェイト」
どちらも「守りたいもののために戦っているのに敵対するしかない」という運命…
せつない…
ホロリ
そして、母親のよろこびを第一に考えながらも、母が満足する働きが出来なかったため、ムチ打たれるフェイト…
ムダにエロい…
なんだこれ…
ユーノ・スクライア ジュエルシードを集めている少年。普段はフェレットの姿をとっている。
…とまぁ途中まではけっこう普通に(?)魔女っ子ものだなぁ…と見てたのですが
中盤あたりで「時空管理局」なるものが出現。
管理局は並行世界同志の干渉する出来事を管理する組織とかなんとか…
このあたりから「魔女っ子…??」とクエスチョンマークが…。
なのはの魔法も「魔女っ子」とか言うレベルをはるかに越えた火力(?)で魔法バトルをくり広げたりしながらも
フェイトと友達になれたりジュエルシード事件にも決着がついたりでなんとか日常生活にもどって「なのは」の物語は無事大団円!!



そして「とらハ」からはどんどん遠く…


八神はやて
なのはと同じ年の少女で魔法の才能を持ち自分の意志とは関係なく闇の書の封印をといてしまい、本の主となる。
が、それとは関係なく守護者たちとの生活を大切にしたいと願う。(天涯孤独)
脚が悪く入退院している。
この事件は「闇の書」とやらが関係していること。
その闇の書が魔力をたくわえ
その力が発動すると宇宙に危機がやってくること…。
などがわかったので
闇の書の完成前に主と本を
捕獲することが今回の目的に。
一方、守護者の4人は
本の完成が主・はやての命を
救うのだと信じて魔力集めに
奔走する。
前回と同じ
「守りたいもののために戦っているのに、わかりあえない
敵どうし」の講図が
再たびだったりもします。
そうこうするうち
お互いのことを知らないまま
なのはとはやては友達になります。
はやて入院中
が!!
はやての病院に見舞いに来た
なのはと守護者たちがご対面!!
そして再びガチンコ対決へ!!
それを知らないはやては
とりあえず数屋の外…。
過去の「闇の書事件」
とか、第3の敵の
登場とか…A'sは
ストーリー展開が
早いので、ガッチリ
見てないと置いて
いかれそうですよ。
そしていよいよ
最終決戦へ!!
リインフォース
闇の書の管理人格
ラストの強力魔法使い達による
総攻撃は、もう重火器戦の
ような感じですごかったり…
おめでとう
「リリカル」とか言ってる場合じゃないですが、今回も無事大団円♪
それぞれの「守りたいもの」を
守りきった少女たちは大人へと
成長していくのでした…。
「スパロボ」ノリと言うか…すごく派手です。↑



魔法少女リリカルなのは
StrikerS
はやて
フェイト
なのは
全員19歳!
そして「ストライカーズ」19歳になって、時空管理局本局武装隊航空戦技教導隊（長っ）とやらにいるなのは。
…なんかもう「リリカル」でも「魔法少女」でもないことは明らかです。
軍人さん!?
前の「闇の書事件」後なのは・フェイト・はやての3人は管理局に務めていたそうで
3人とも19歳にして10年勤務のベテランだとか…
A'sのラストで中学生って描写があったから…学生と軍人やってたの!?
今回は、はやてが新しく立ち上げる部所「機動六課」に人材を集め指導していくことから始まります。
新人たち
なので「こちらの世界」ともおさらばしてます。



魔法少女が志願兵扱いというのもビミョー…かも。
…まぁ本当に新人集めから始まり軍の構造説明や世界説明、等々…
リインフォースがかわいくなってます
最初のうちはそんななのでしばらくはバトルはもちろん出番も少ないなのは達…
闇の書 改め 蒼天の書
バトルが始まったら始まったで変身シーンのすっぽんぽん時間が長いとか、フェイトの下着が黒でしたとか、よくわからんサービス(?)が多くて、やっぱりビミョーな気持ちになります。
そもそもなのは、フェイト、はやての3人が同じベッドで半裸で寝てるのもどうかと…!!
あれってサービス?
…3人のシーツだとか抱きまくらだとかを売ってるんだからサービスで正解か…?
そしてみなさん19はOKなのか?
無印とA'sもかなり作品の色が違っておどろいたものですがストライカーズはさらに別モノですね。
新キャラ多いです。
あれだけハデに盛り込まれていた「ガチンコ魔法パワーバトル」が今の所ほとんど出てこないのは個人的に残念です~(11話現在)
どうやら最初の1クール分は味方キャラの紹介(出生など)が中心のようで、ストーリー展開は少ないです。
旧キャラももちろん出るのでキャラ数多い多い…
シグナム
この人たちも軍人に…
シャマル
ヴィータ
後半1クール分で敵のこと、今回のストーリーの目的説明をこなしていくのかな…?と予測中。
今までのなのはファンにはさらに広がるなのはの世界って感じで良いかもしれないですが…
これが初見だとキツイかも~
ってのがストライカーズの感想でした。
初めて「なのは」に興味を持った人は無印から見ることをおススメします。
せっかくのなのはの成長記録なので。
そゆわけでッ!
ストライカーズはようやく敵の姿も見えはじめたところなので残り1クール分たのしみに見ますよ~!
終



シリーズ構成
脚本
スカルマン&GROデザイン

出渕裕 INTERVIEW

聞き手・文／更科修一郎

——出渕さんが『スカルマン』に関わるようになった経緯とは？

出渕　『スカルマン』をアニメ化したいという石森プロのプロデューサーとボンズの渡辺デスク（現プロデューサー）を繋いだだけで最初、自分はかかわるつもりじゃなかったんですよ。ただ、企画の進行状況を横目で見ながら石ノ森テイストを残してこういうアプローチならできるんじゃないかと、頭の中でシミュレーションしているうちに気付いたらやることになっていたという（笑）。基本的に原作ものの監督をする気はなかったので、シリーズ構成という形なら、自分の考えていたアプローチもできるかな、と。そうなったうえで自分の中では、もりたけしさんかな、と。実は一度も仕事をしたことはないんですが、プライベートではご飯を食べたりお酒を飲んだりする間柄で、現場の管理能力とかリーダーシップをとれることは知っていましたし、石ノ森作品も世代的にお好きなようでしたから、適任だと思ったんです。監督でも作家性が強い人だと随所で衝突してしまうことがあったりするんですが、その辺は大人というか、作家性もありつつ一歩引いて信頼関係のバランスを取りながら、こちらの良さを引き出してくれるタイプなんですよ。

ちなみに、もりさんはよく「出渕さんから『手伝ってくれ』と言われたんですが、普通、監督を『手伝ってくれ』とは言わないですよ」と言っていますけど、あれはネタです。これだけは、はっきりさせときたい（笑）。

——ビジュアル的な再現より、世界観だけを継承していくようなアプローチをしていますが、その理由は？

出渕　『スカルマン』は石ノ森先生の作品ではあるんですが、一度も映像化されていない作品ですよね。よく『仮面ライダー』の原型と言われますが、実際は違います。企画としてスカルマンを出したら、東映さんに「骸骨はだめだ」と言われて、次にライダーを出したら通ってしまったというだけで、原作『スカルマン』『仮面ライダー』との共通項はほとんどありません。内容もまったく別物です。原作は100ページの短編といか、プロローグを綴っている感がありますから、映像化する際ストーリーラインやドラマの部分を使うのは難しいんですね。ただ、復讐劇の構造は守りましょう、と。あと、石ノ森先生の世界観に関しては、むしろ描い









た当時の時代の匂いを写し取ることでテイストが発生するかなと思って、その辺は舞台設定などに反映されています。

——1話で御子神が団地を追い出されるシーンのやり取りなどは、いかにも石ノ森作品っぽいですが。

出渕　石ノ森っぽいですか？　というよりあのその時代の懐かしさを出すためにわざと死語を使うようにしています。でもあとでスタッフから「出渕さん、あの時代に『っていうか』とは言わないんだと思うんだよね」と言われた時はちょっと固まりました、失敗したって。

——去年『009―1』があったので、つい比較してしまうのですが、キャラクターデザインもテイストは石ノ森風ですが、非常にリファインされている印象です。

出渕　石ノ森的な匂いはきちんと残しつつ（石ノ森キャラに）そっくりにはしないで、石ノ森作品を知らない人にも分かるような形に落とし込んでいくのが、今回の方法論ですね。

——距離感を置くと？

出渕　登場人物の名前はいくつか引用していたりはします。ビジュアル的には、部分単位での石ノ森的な記号は押さえていますが、あくまで現代向けというか、一般の人にもキャラクターとして馴染みやすく、間口を広く取るようにしています。

——原作や島本和彦版はダークヒーローものですが、アニメはスカルマンの正体を追う側の物語で、ヒーローなき群像劇です。もり監督は『まんたんブロード』のインタビューで、オリバー・ストーン監督の『JFK』とか『ユージュアル・サスペクツ』を意識しているとのことでしたが？

出渕　そうですね。最初の打ち合わせでそういうことを話していました。神楽達男の名前も出てくるけど、スカルマンの正体は分からないまま、一枚一枚、秘密の薄皮を剥いていくような感じで作れないかな、と。シリーズ構成とか、自由にやらせてもらっていたのですが、『スカルマンは誰なのか？』という部分が唯一もりさんに押さえて欲しいと言われた部分ですね。「ああ、面白いな」と思ったのですが、反面、大変なお題でしたよ。

——アメリカの映画などでは結構ありますが、日本のテレビアニメではかなり珍しいですね。

出渕　珍しいですよね。映画なら1本の最後でオチが分かるというか、視聴者に対してすべての謎が明かさ



れるじゃないですか？　それをテレビアニメのシリーズ物でやるというのは、やっぱり勝手が違う、要するに文法が違うんですよ。

――各話ごとに小さなオチを確保しながら、大きなオチに持っていくという？

出渕　漠然とシリーズでそれをやるのは大変だな、とは分かっていたんです。スカルマンの謎を解く話を2クールかけてやっても仕方ないな、と。2クールでは間延びしてしまって、興味を持続させられないんですね。だから、1クールでテンポ良く見せるために、全体構成でブロック分けをしています。3話1ブロックみたいな感じで。ただ、3話で1エピソードが終わり、次のエピソードが始まるのではなく、3話で1ブロックだけど、次のブロックの内容が手前に前倒しで組み込まれてリンクしていくという、鎖みたいに繋がっていく構成になっています。1クールで最初から決まっていた企画だったので、この方法論はうまくいったと思っています。

――現在のブロックの謎が解かれていく過程に、次のブロックの伏線が入ってくる？

出渕　そうです。たとえば、第1ブロックの影の主役は烏丸小夜子なんですよ。他のキャラクターは最終的にスカルマンに殺されてしまう彼女の物語に絡むことによって、全体の物語に絡んでいくというか。一見ゲストキャラにしか見えない宇佐神や偽スカルの神、それに奈美なんかもその意味で次のブロックでの影の主役になるかも知れない……そういう構造でドラマを作っていけば、13話分、視聴者を引っ張っていけるかな、と。

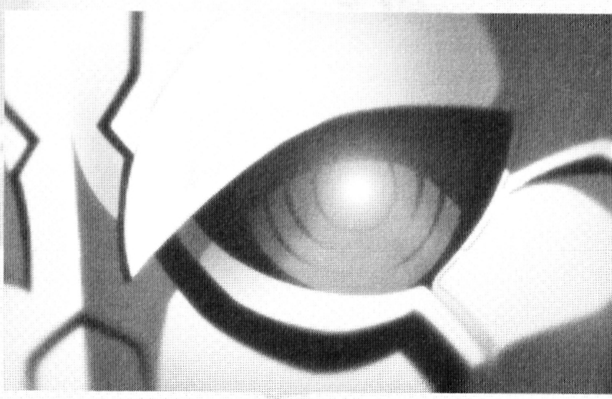
――構造的には、アメリカのテレビドラマのような雰囲気もあります。

出渕　最近の海外ドラマは、あまり見ていないんですよね（笑）。監督はイメージソースとして『24』も挙げていましたけど。もり観るさんが洋物系だとすれば、俺は和物系（笑）で、最近、たまたま『野生の証明』を再見したんですが、特殊な町という設定があるし、やはりそういう匂いなのかなと。

　あと、もりさんは市川崑も好きみたいで、演出でそれっぽいところもありますね。それから、確信犯的にイメージしていたのは『皇帝のいない八月』ですね。70年代の山本薩夫作品って娯楽大作のはずなのに、絶対に爽快感のある結末にはならないじゃないですか。それに最後は「主人公が巨悪を倒して死ぬ」という、よくある図式では本当のメッセージは逆に伝わらないような気がしたんですよ。そういう意味では狙っていましたね。

――山本薩夫ですか！　そういえば、1話を観て、山上たつひこの『光る風』を思い出したんですが、大日本帝国がそのまま80年代まで続いたようなディストピア的な世界設定を採用したのは？

出渕　『スカルマン』の舞台設定は石ノ森さんが発表した時代の近未来……70年代後半ですが、今回、パラ





レルな架空世界を設定したのは、逆説的に現代のキナ臭さ、粘ついた空気を感じ取ってもらえれば、と思ったからです。声高にその危険性を主張するのではなく。日本は戦争に負けたけど、共産圏の北と民主主義の南に分割されて、互いに対峙する状況なら、軍は解体されず、右傾化した社会。そういう状況を描くことで、観る側が現実に生きている状況と照らし合わせて考えてくれるような手法を選びました。

——その一方で、歴史伝奇的な方向性への展開は慎重に抑えている感じもします。

出渕　そうですね。世界観だけで書こうと思えば書けるんですが、そうなるともう『スカルマン』じゃなくなりますもんね。やはり1クールで走りきらなければいけないし、スカルマンの正体という命題もありますから。尺の問題で切り落とした部分も結構あるんで、物語的には不親切と言われるかも知れませんが、必要な情報は断片的に提示していますから、緊張感を持って見てもらえるかな、という読みもありました。

——実はちょっと意地の悪い質問でした。04年版『鉄人28号』が歴史伝奇の方向へ暴走していたので、その辺のさじ加減が気になっていたんです。

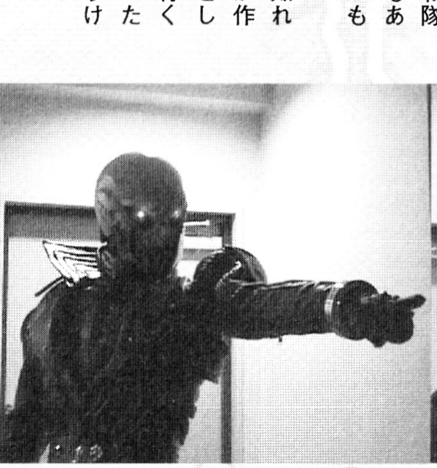
出渕　今川さんの鉄人ですね。あれもやりたいことは分かるんです。でも、横山先生は本質的には娯楽作家なので、戦後の重みや社会派ミステリ風味を強調してしまうと、逆に原作のテイストから離れてしまう気もしました。

　ちょうど『鉄人28号』の話が出たのでお話ししますが、俺の描く物語構造の原点には鉄人があるんですよ。原作にはＰＸ団やニコポンスキーという悪役がいて、更にシャネル・ファイブやスリル・サスペンスも介入して、悪人同士が互いに対立したりしながら複合的に展開していく群像劇的な面白さがあったんですよね。先ほどお話ししたドラマ構成の方法論はこの延長線上にあります。

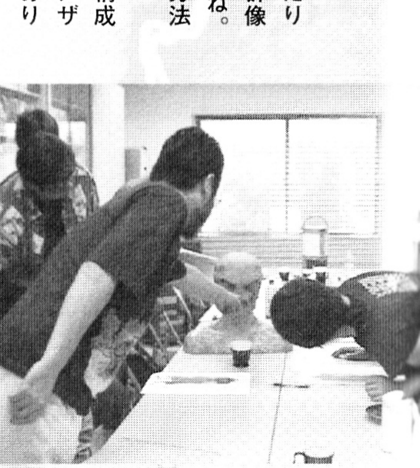
——今回、デザインとシリーズ構成の両方を担当されていますが、デザインの方で意識していたことはありましたか?

出渕　これは最初から決めていたんですが、『仮面ライダー』では、石ノ森先生のデザイン画を実際に着用して動かせる衣装にするために、現場でデザインをアレンジしています。そこで、スカルマンのデザインではその逆をやってみたんです。デザインをアニメ用に描くのではなく、実写の衣装デザインとして描いて、それをキャラデザインの柴田くんが絵柄の石ノ森テイストにアレンジしていく、という流れですね。俺は戦隊シリーズとか、特撮側の人間でもあるので、そういうキャッチボールもアリかな、と。

　これを言うと語弊があるかも知れませんが、俺は『スカルマン』が作品として良いものに仕上がったとしても、商業的な成功まで持って行くのは難しいだろうな、と思っていたんです。嫌な言い方になっちゃうけ









ど、『良い作品』が『売れる作品』であるとは必ずしも限らない、そういう現実もあるんです。まず、視聴者に観てもらうことが大切なんですが、今、アニメは100本近くあるじゃないですか。アニメ誌でカラーページを取るとしても一回載るくらいで終わっちゃうと思うし、表紙は絶対に無理だろうと。深夜の遅い時間ですし、作品内容もやっぱり地味に見られますから。あと、石ノ森作品ということが枷にもなっているんですよ。熱心なファンも多いんですが、ファン以外の一般層との温度差がありますからね。

　そこで、可能なら衣装とマスクを宣伝用に作れないか、と。アニメファン以外の層が反応できる要素を作っておきたかったのと、アニメ誌以外に視聴者を開拓していくのだったら、そういうものを作ることでホビー誌や一般向けの雑誌が取り上げてくれる部分かもしれない。でもそのアイディアが通るとはハードルが高いかな、と思っていたら、意外とすんなりと（笑）。のちにフジテレビさんが実写版を作りたいと動いた経緯も造形物があったうえでのことでしたから。で、この前、ジェネオンの森プロデューサーに聞いたら「結果、宣伝としても上手く行って、全部ペイできていますよ」とのことで、とりあえず一安心しました。

――デザインで、石ノ森作品以外で参照されたものはありますか？

出渕　石ノ森的ではあるんですが、原作からは離れて、ティム・バートン版『バットマン』とかはイメージしていました。あの映画のゴッサムシティは、ゴシックにアレンジしたニューヨークをベースにしつつ、架空の街を作っているんですが、大伴市は日本人の感覚でダークヒーローが映える架空の街を想像しようという狙いがありました。戦時中の満州国の新京都市計画とかも引用しつつ、ゴシックな匂いを出していこうと。あと、スカルマンがシルエット的に細身の絵作りなのも同じくティムバートンの『ナイトメア・ビフォア・クリスマス』が描いていた夜の世界かな、と。そのままやることはないんですが、アプローチの共通見解としてありましたね。

――原作が昔ながらのバットマンとすると、『ダークナイト・リターンズ』的なアプローチという感じですね。

出渕　いろんなものが入っていますからね。『スカルマン』なら自分の引き出しの中のこの辺かな？というものを無造作に放り込んでいるんで。でも、そのために『光る風』を読み返したりはしません。自分の中にある記憶とイメージを大事にしていますから。初めて読んだ時の印象を自分の中で咀嚼して、別の料理として出す感じですね。

　だから、書いている時には自覚していないこともあると思いますし、視聴者の方から「これ、アレだよね？」と言われて、無意識のうちに引き出していたことに気づいたりもします。ただ、たまに監督さんでいらっしゃいますが見た物を都合良く忘れて「俺は見てない！」と言い張ることはしないです。

　あと、今回の作品はナレーションは一切使っていません。モノローグによる推理描写や、回想シーンも極力使わないようにしようと思っています。使わざるを得ないケースもありますが、「お前は誰に喋っているんだ？」ということはやりたくないし、便利に使うのは嫌なんですね。立木がタイプライターを打って記事を書くという行為が、視聴者に対して情報を提供している……という程度に抑えておきたいんですよ。

――推理小説で地の文になる部分を、すべて絵で説明するというスタイルですね。でも、その手法だと監督の負担が大きいと思うのですが？

出渕　そうですね。もりさんには「絵コンテを縛る脚本というか、切りにくいですよ～」と、よく言われました（笑）。

――脚本に関しては、水上清資さんと大野木寛さんが入っていますね。

出渕　大野木寛は安定感があり、全体の底上げができますから。水上くんとは個人的に一度仕事してみたかったのと、こういう写実的な作風にはハマってくれるんじゃないかな、と。あと、これはかなり特殊だと思うんだけど、キャラクターデザイン

の柴田くんとデザイン統括の武半くんには、シナリオチームの会議に出てもらっていました。

――確かに、かなり珍しいですね。

出渕　でも、その方が良いと思ったんです。脚本家が暴走したり困ったりして、いろんな場所を設定してしまうと設定量とかで現場に負担がかかるんですよ。武半くんはシナリオに興味がありますし、デザイン現場の統括もできる。代案となるアイデアも出してくれる。作家性があるデザイナーというか、自分に近いタイプなんですね。柴田くんもそうです。会議の場で新しいキャラが出てきたりすることもありますし、物語にも関わることで作品への愛着がより高まると思うんですよ。異例なスタイルではあったかもしれませんが『スカルマン』はシリーズ構成的にも上手く行ったと思います。

あと、これはよく聞かれるんですが、御子神隼人という名前の元ネタは一文字隼人じゃなくて、『空飛ぶゆうれい船』のキャプテン隼人なんですよ。黒潮会長や、埴輪長官（本編では警察署長）もいますし。実は今回、原作を縦糸として、横糸の構造として『空飛ぶゆうれい船』を持ってきているんです。観ている人は分かると思いますが、人間関係が重層的に絡み合っていく構造は、石ノ森さんの十八番でもありますから。

――最近、出渕さんが個人的に関心を抱いている作品や、作り手はいますか？

出渕　仕事場で地上波が映らないので、最近の作品を観る機会自体が減っているんですが、この前、久しぶりに『伝説巨神イデオン』を観て、面白さを再認識しましたね。でも、やっぱり当時の認識と同じで、最初は辛い。ところが、榎戸洋司にその話をしたら「ソロ星でうだうだやっているのが良かったんだよなー」とか言い出して、「お前、おかしいよ」と（笑）。作り手で長いこと関心を抱いている人がいるとすれば、うちの師匠（笑）の高山文彦ですか。ちなみに『よみがえる空』で水上くんが組んでいたんだけど、普通、シリーズ構成は自分が書きたいものは書けないはずなのに、高山さんは自分の書きたいところだけ書く（笑）。でも、やっぱりすごい人ですし、新しい高山作品をもっと観てみたいですね。

――出渕さんのこれからの予定を教えていただけますか？

出渕　新作は……まだ、正式には発表されていないんですが、とある実写映画のテレビシリーズでコスチュームデザインを担当しています。あと、早ければ来年の春になるのかな？『鉄腕バーディー』に参加しています。それから、某出版社さんから『スカルマン』のノベライズを……と言われているんですが、すいませんちょっと忙しくて。もしかして二足のわらじを履くのは難しいかなと。ちょっとずつ書き始めているんですが。

アニメーションは映像作品なので、群像劇でミスリードを交えつつ、少しずつ真相に近づいていく構造が絵で見せられますが、小説だと向いていないのかな、という気もしますし、ちょっと組み方を考えないといけないかな、とは思っています。

――実写版もありましたし、小説版が出れば、スカルマンワールドは更に広がるでしょうね。

出渕　書く気はありますけど、挫折するかも知れませんから（笑）。

――期待しています！今日はどうもありがとうございました。



■profile

出渕 裕／いづぶち・ゆたか

漫画家、イラストレーター、アニメーターなど幅広く活躍するクリエイター。79年『闘将ダイモス』の敵ロボットデザイン担当でデビュー。ガンダムシリーズや『機動警察パトレイバー』、などの多くの作品でメカニックデザインを手がけ、02年には『ラーゼフォン』で初監督を努め、『スカルマン』ではシリーズ構成、脚本を担当している。

三条陸 INTERVIEW

「燃える男・三条陸」はいかにして生まれたのか！

聞き手／多根清史・前田久
まとめ／前田久

—三条さんといえば大ヒット作の『ダイの大冒険』が有名ですけれど、アニメ脚本家として先にデビューされているんですよね？

三条　ビデオアニメの『MDガイスト』がデビュー作ですね。

—1986年の作品なので、マンガ原作者としてのデビューよりかなり早い？。

三条　アニメ脚本の翌年ぐらいに『コミックボンボン』でラジコンマンガの原作を書いてますから、マンガ原作者とアニメ脚本家としてのスタートは大体同じころです。

—『OUT』でも書いておられませんでしたか？

三条　ライターをやってました。それも大体同時期からですね。

—ぼくはそれを愛読させてもらってまして、この人は絶対大成するだろうなと（笑）。『OUT』は才能の集まってる場所でしたね。

三条　先輩のライターさん方が堀井雄二さんだったりさくまあきらさんだったりしますからね。

—そうした先輩方と交流はあったんですか？

三条　ありました。ドラクエの漫画原作をやるという話がきたときに、その親交があった関係で堀井さんが「彼ならいいよ」と言ってくださったところもありまして。

—なるほど！『OUT』から『ダイの大冒険』に繋がるんですね。

三条　『OUT』でライターやっていたメンバーがわりかしごっそりそのまま当時の『少年ジャンプ』編集部に行ったんですよね。『ジャンプ』関係の作品——『ドラゴンボール』とか『聖闘士星矢』のアニメムックの仕事をしている中で、ビデオアニメのシナリオを書いていた話をしたら、当時の編集デスクだった鳥嶋和彦さんから原作の話をいただいたというわけです。



—それでしばらくは『ダイの大冒険』に専念されて。

三条　週刊連載をやってしまうと、もうほかに何もできなくなってしまうんですよね。といいつつ、実はちょこまか別のペンネームでいろいろやってたんですけど（笑）。

—そうなんですか。それはアニメで？

三条　別の名前で連載していた漫画がOVAになって、それのシナリオを書いたりとか。

—そこから『ダイの大冒険』が大ヒットのうちに終わり、『冒険王ビィト』があって、『ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU』でアニメに戻られた。『ガイキング』にはどのような経緯で参加されたんでしょう？

三条　『冒険王ビィト』の敵キャラクター（ヴァンデル）のデザインを、もともと東映さんの「デジモン」シリーズでキャラクターデザインをされていた中鶴勝祥さんに頼んでいたんです。その流れで『ガイキング』のお話が中鶴さんにいったときに、断るつもりで「三条さんを呼んでくるならやる」とおっしゃったら、ぼくがホントに引き受けてしまったと（笑）。

—もともとロボットアニメに対する思い入れがあったんですか？

◎ゲゲゲの鬼太郎



©水木プロ・フジテレビ・東映アニメーション

三条　ロボットアニメも含む、ヒーローもの全般への思い入れですよね。小学校一年のときが第二次ウルトラブームで、そのあと『仮面ライダー』『マジンガーZ』という順番で放送が始まって、それからしばらく、毎年新しいヒーローが登場するのを味わった、という経験があるので、ぼくの同年代の人間は自然にみんな思い入れがあるんだと思うんですよね。『ダイ――』のときにも、すでにヒーローものの面白さのエッセンスを注ぎ込んでいるくらいでしたし（笑）。

――「ボスの下には四天王がいる」とかですよね。

三条　そうです。ですから当然テレビアニメーションというものにも興味があって、いつかチャンスがあったら、なんて思ってました。実は『ガイキング』の前に、少年たちの成長を描く某ロボットアニメシリーズ二作目のシリーズ構成をやってくれないか、という、プロデューサー直々のありがたいお話があったんですけれど、『ダイ――』が連載中だったんで泣く泣くお断りするしかなくて。

――それはすごい！　ファンとしては観てみたかったですね。

三条　そんなことがあったので、次にテレビアニメのお話がきたら、とにかく何も考えずに引き受けようと思っていたんです。そこに来たのが大好きだった『ガイキング』の話だったので、もうこれは断る理由がなかったわけですよ。

「脚本家・三条陸」再びアニメ界に降臨！

――そのあと、引き続き『ハピ☆ラキ　ビックリマン』にかかわられていきますが、話は『ガイキング』がひと段落したときにあったんですか？

三条　そうですね。ほぼそのままのスタッフで作っていて、放送時間帯も同じなので。

――『ビックリマン』の話がきたときはどう思われました？

三条　30年前の作品をリメイクしたと思ったら、次は20年前の作品か、と（笑）。

――（笑）

三条　『ゲゲゲの鬼太郎』は四作目が10年前なんで、このペースで進めば次はオリジナルがやれるなと（笑）。まあ冗談はさておき、『ガイキング』と同じスタッフでもう一作やりたかったんです。テレビ局のプロデューサーから制作プロから演出の方から声優さんまで、みんな気が合ってる状態で、『ガイキング』の終盤が非常にいい感じでできたので、ちょっとここでは終わりたくないな、というのがあって。同じチームでやれるんだったらやりたいな、っていうのが『ビックリマン』をやった一番の理由です。

――『ガイキング』終盤の異常な盛り上がりはスタッフワークから生まれたものだったんですか？

三条　アウトラインはきっちりぼくの方で作ってあったんですけど、肉付けの部分にたくさんスタッフの方がいろんなアイデアを出してくれましたね。それこそ『ガイキング』に出演されている声優さんは錚々たる方々なので、アフレコ後の飲み会で見えてくる役者さんご自身のパーソナリティーの面白さとか、何気なく出てくるアイデアで縦横無尽にキャ

ラクターが変わっていくんですよ。気がつくと、ぶっとく作った骨組みに、こちらも想像していなかったようなプロポーションの肉がついて大変なことになっている（笑）。しかもそのことはかかわってる全員が完成するまで分からなくて、完成品を見て「おおっ!」と歓声を上げて。

——総力を結集しているうちに単なる倍数以上のものができあがったと。

三条　全話制作が完了していて、メカはオールＣＧで、あとはオンエアを待つばかり……というような形で制作されているアニメーションもある中で、厳しいスケジュールで血を吐きながらオンエアに間に合わせて、出来上がりのすごさが完成してみるまで誰にもわからないなんていう、超前時代的な感覚でアニメが作られること自体が、いまのアニメの世界では珍しいことだったんじゃないでしょうか。

——生き物的な作品でしたよね。観ているぼくたちもひやひやしていたくらいで（笑）。

三条　ただ、いろんな意見を聞き入れつつも、作品の骨の部分は死守する信念みたいなのがないとダメだったとは思うんですね。これは週刊マンガの連載の経験から言うんですけど、ニーズに応えたつもりの路線変更で、かえって人気がガタ落ちすることはあるんです。だから、作品の芯棒を貫きつつ、上に乗る肉の部分をどんどん変えていく、というのが一番作品作りに勢いがでる形だと思うんです。

◎ハピ☆ラキ ビックリマン



©LAD・NAS・テレビ朝日・東映アニメーション

——そのノリは維持しつつも、『ビックリマン』では作品のターゲットは変わってますよね。

三条　より子ども向けで、ギャグメインの作品になってますね。『ガイキング』の経験で、早起きして見てくれてる子どもたちには、軽いテイストの明るい作品が望まれているのかな、というのがあって。『まじめにふまじめ　かいけつゾロリ』の前っていう放送時間帯もあったので、『ハピ☆ラキ　ビックリマン』は、歴代の『ビックリマン』のなかでもわりかしギャグ要素を強くしています。

——方向性の切り替えには苦労があったんじゃないですか?

三条　むしろ逆で、すごく楽しんでやれましたね。やっぱりバカバカしい話を書くのは面白いんですよ。それに、「若神子」というキャラクターたちが、旧作の『ビックリマン』の世界からタイムスリップしてきて登場する、みたいな話をやっているので、旧作のキャラクターを旧作の設定を踏まえつつリニューアルしていく、という『ガイキング』や『ゲゲゲの鬼太郎』に通じるキャラ立ての面白さもありますしね。

——バカバカしいギャグも、ヒーローもの同様ＤＮＡに焼きついていたんですね。

三条　そうですね。前任の隅沢克之さんからシリーズ構成をバトンタッチして最初に書いた回が、「主人公が大ピンチになったら昔の英雄がウルトラ兄弟みたいに助けに来て、主人公がパワーアップして敵を倒す」っていう回で、なんだいつもぼくが書いている話じゃん、って（笑）。

——（笑）。やっぱり第二次ウルトラブーム以降の特撮のＤＮＡが深く作品作りに反映されている感じがします。過去のキャラクターが登場したり、修行したりしてパワーアップす

るのは全部その要素ですよね。
三条　そうですね。ヒーローが強くなる瞬間にしびれるんですよね。第一期ウルトラシリーズのファンの方からすれば、第二期のそういうところは「ウルトラマンのくせに特訓するなんてどういうことだ！」って感じだったんでしょうけど。
――第一期のファンからすれば、ウルトラマンは超人で、神であるわけですよね。三条さんの作品には、加えて父と子の話が多いと思うんです。子が父を超えていく話のようでありながら、実はその裏で父が子を応援している、というような形で。
三条　それはすごくステレオタイプな物語の骨なんですよね。でもそれをいまの子どもたちに見せていくには、ちょっと加工がいる。なるべく軽いテイストで料理したり、あんまりいまの子どもが好きじゃないだろうシーンを省いたりとか。
――『ビックリマン』では熱い部分に手ごたえはありました？
三条　『ビックリマン』はラスト5本の脚本を書くんですけど、そこでは『ガイキング』の終盤的なテンションがまたくるかな、と予感しています。

クールな第五期鬼太郎は初代マンである!?

――一方、同時に手がけられている『鬼太郎』では、三条さんには珍しいクールな主人公ですよね。共同でシリーズ構成をやってらっしゃるのが平成ウルトラシリーズの長谷川圭一さんだからかもしれませんが、必ずしも人間の味方かどうか分からない、「神」としてのウルトラマンに近いテイストの鬼太郎なように感じます。



三条　それは長谷川さんやプロデューサーとディスカッションをして、新しい鬼太郎はやっぱり超然とした存在で、隣町のヒーローみたいなやつじゃないよね、というように方向性を決めたんですね。ましてや敵役の妖怪にしても、もうモンスターバスターものはいっぱいあるんだから、「人類にあだなす怖いやつ」「異形の者」として妖怪を描いて『鬼太郎』をリメイクしても、今の子どもたちのハートには響かないんじゃないかな、と。「鬼太郎もすげーし、妖怪もすげーぞ」と言われなきゃいけない。そう考えたら、鬼太郎はやっぱり人間の味方じゃないよね、と。そこから自然に、テレビ版一作目とか二作目の要素にあった、原作の鬼太郎も持ってる、割と人間をフラットに見ているところを持たせていこうというふうにはなってましたね。
――今回の鬼太郎には、人間が悪いことをして、その結果妖怪が刺激されて人間が殺されちゃっても、それはそれで仕方ないよ、ってとこありますよね。妖怪が悪いことをするのも仕方がない、でも一方的に人間がやられているときにはちゃんと助けてやるべきだ、という。
三条　さっきからずっと僕は第二次ウルトラ――『帰ってきたウルトラマン』の世代という話をしてきたんですけど、実はウルトラシリーズで何が一番好きかって、初代の『ウルトラマン』なんですよ。初代マンはぼくらには分からない宇宙世界の真理を知っていて、初代マンが倒したやつはとにかく悪い怪獣なんだな、と思わせるような、理屈じゃない信頼度みたいなのがある。あの佇まいには、やっぱりどんなに今後ウルトラマンをつくっても勝てない部分がある種あると思いまして。だから今回も、そういう初代マン的な「鬼太郎が見捨てたなら人間的にも妖怪的にも駄目なんだ」という鬼太郎であってほしいというのが割と僕と長谷川さんとの共通した認識ですね。そこは5期の鬼太郎のキャラクターカラーとして出てるんじゃないかな、



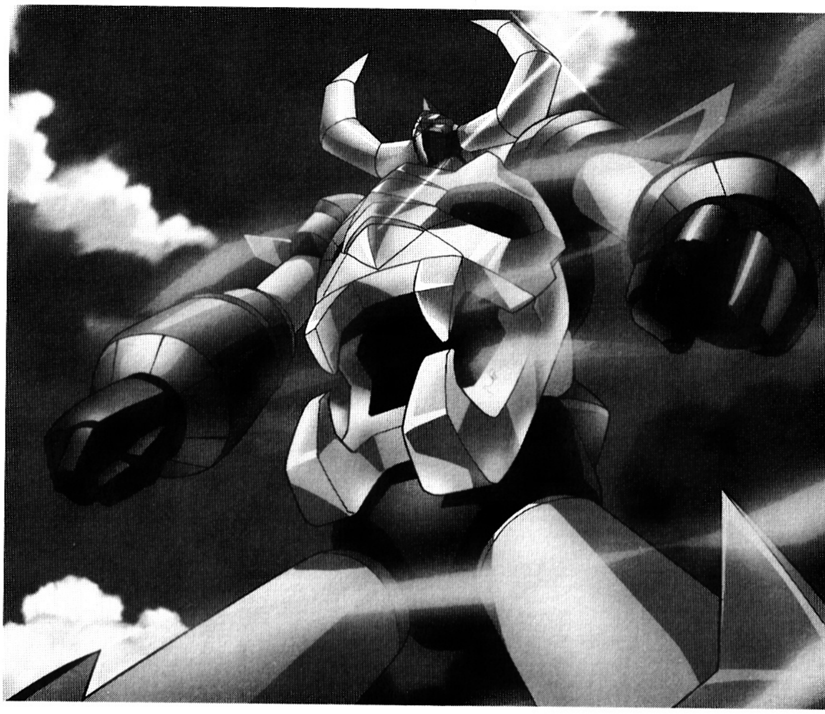
■DVD Release
ハピ☆ラキ！ビックリマン
Vol.4
6090円（税込）
封入特典として
ハピ☆ラキ！
ビックリマンシール3枚
（初回生産限定）
Vol.1～3も絶賛発売中

と思うんですけど。

——今回、人間の世界に深入りしないことで、割と妖怪社会のことも描く方向にも話がふれてますよね。この脇役の立て方も三条さん的かな、と思うのですが。

三条　その意味ではぼくらしいのはかわうそですかね。いわゆる鬼太郎の仲間たちって、割と鬼太郎に無条件で協力してくれるじゃないですか。そこに、一匹「えー？　やるのー？」って言うやつがいると妖怪っぽいかと。妖怪横丁って、シリーズ定番の鬼太郎ファミリー以外のやつらがたくさんいるんで、それが「みんながみんな勝手だなぁ」みたいに見えたらいいかなと思っています。

◎ガイキングLEGEND OF DAIKU-MARYU



©東映アニメーション

——妖怪絡みだとネコ娘のリニューアルも衝撃的ですよね。あれはどういう経緯であそこまで思い切ったリニューアルがされたんでしょうか。

三条　ネコ娘に関しては、キャラクターデザインの上野ケンさんがいろいろキャラクターのアイデアを描いてきたなかにあのデザインがあって、ここまで萌えキャラ風にするのも新鮮でアリかなと。このぐらいのキャラクターだったら、今期のシリーズではキャラクターの優先順位として鬼太郎、ねずみ男に次ぐナンバー3的なところに行けるかな、と。四期の荒木伸吾さんがデザインされたネコ娘が、それまでの期に比べてかわいくて、割と準主人公的な役割にきていたので、その路線をもう少し押し進めようという感じでしたね。そうしたら女性の視聴者にも間口を広げられるんじゃないかと思いまして。あとは、鬼太郎が人間と妖怪の世界の毅然たるジャッジマンになっている分、ネコ娘は「人間の世界に住んでる妖怪」、ねずみ男は「妖怪の世界に首を突っ込んでる人間的な妖怪」っていうかたちの対比でキャラクターを立てようという。で、人間の世界に溶け込ませるなら、いっそいろいろアルバイトさせて、毎回コスプレさせちゃおうよ、ってなって。

——（笑）

三条　だから、二話の「ねずみ男とネコ娘は今回はこんな性格ですよ」と見せる回をぼくが担当することになって、話自体はねずみ男を主役にしたんですが、シナリオにわざわざ「ネコ娘、携帯のキャンギャルの格好をして店に現れる」と書きまして。

——ネコ娘のコスプレ伝説が始まったわけですね（笑）。

三条　上野さんがもともと美少女の出てくる作品の経験が豊富な方なんで、ちょっと遊び心を入れたデザインをどんどんしてくださるのも大きいんですよね。一六話でゴスロリ服を着るところまできたので、この先まだまだ続く中でどこまでいってしまうのやら（笑）

——鬼太郎と目玉おやじの関係はどうでしょう？　以前から切っても切れない縁があったわけですけど、そこにはやっぱり三条さんらしい「親と子の絆」が出てくる？

三条　もちろんあると思うんですけ

ど、今回は「かわいいおやじ」っていうのがちょっとテーマとしてありまして。別に無理に当世風の親子関係にしたいっていうんじゃないですけど、今の子たちにはその方がいいかな、と。

――もともと原作の『鬼太郎』には現代風俗を取り入れているところがあるんですよね。

三条　そうですね。自分が脚本に出す妖怪に関しては、原作と一期から四期までの登場回を全部再チェックするんですけど、まだモノクロ版の頃の話で目玉おやじが「交通戦争じゃのぅ」とか言ってる回があって。

――（笑）そのときのケーストピックをしゃべらせてるわけですよね。

三条　そうなんです。不老不死の妖怪一族が「世の中変わったのー」と超然としていてくれると、やっぱり観ている方は癒されると思うんです。

――今後、『鬼太郎』には『ガイキング』や『ビックリマン』のようにあっと驚く展開があるんでしょうか？

三条　でっかい展開は若干ありますね。西洋妖怪は当然出てきますし、「ぬらりひょんは何をしているのか？」「閻魔大王がなんでいるのか？」「西洋妖怪は日本をどうしてねらっているのか？」とか。そういうことが歴代『鬼太郎』の中でもわりかし理にかなったかたちで描かれるかな、と。あくまで各話完結のスタイルは崩さないんですけど、キャラクターの生き様に連続物っぽい、縦糸のダイナミズムも後半出てくるかな、と。一六、一七、一八話ではぼくが三連発で脚本担当なんですけど。そこらへんでは結構重要な、今後大きな役になるキャラクターがフラッと出てくることになると思います。

――登場シーンでは重要さが分からないようになっているんですね。

三条　あとになって「こいつとこいつがつながっていたのね」みたいな感じになってますね。

――各話の魅力もあり、大河ドラマ的なうねりもあり、で燃える展開になっていくんでしょうか。

三条　今回の『鬼太郎』の世界での「燃える」がどのくらいのものなのかわからないところですけどね。「静かな燃え」っていうのになるのかな。

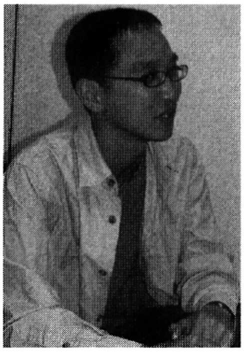
――いまは『ビックリマン』のラストスパートと『鬼太郎』に全力投球だと思いますが、そろそろオリジナル企画はどうでしょう？

三条　そろそろやってみたいですけど、具体的には動いてないですね。やっぱりアニメってひとりで勝手にはできないものですし。ただ、『ガイキング』『ビックリマン』とやってきたチームワークが『鬼太郎』の中にも生きていると思うんですが、その仲間たちと、勝っても負けてもいいけど一戦、新しいバトルをやりたいという気持ちは非常にあるんです。このスタッフの熱気を活かさない手はないよな、っていう。

――三条さんがやりたい物をみんなに「やってくれ」って言うんではなくて、自然に湧き上がってくるもの、うねってくるものから形にしていくような感じでしょうか。

三条　そうですね。『ガイキング』のときは、みんなテンションは高いんだけど完成品にどうそれが反映されているかが分からなくて、完成品のクオリティに全員がビックリしてるような感じだったんですけど、『ビックリマン』や『鬼太郎』では上がり具合の高さをスタッフ全員である程度狙える感じになっているんですよね。それはちょっと面白い。そういうチームで、せっかくだから好き勝手にやってみたいと思ってます。

――実現するのを楽しみにしています！　では、また是非お話を聞かせてください。ありがとうございました。



■Profile
さんじょう・りく

元々はアニメの脚本家であったが、稲田浩司とコンビを組み、『DRAGON QUEST -ダイの大冒険-』の原作を担当。近年は、再びアニメ業界に戻り、『ガイキング』『ハピ☆ラキビックリマン』『ゲゲゲの鬼太郎』などの脚本を手掛けている。

■DVD Release

ガイキングVol.110
6090円（税込）
Vol.10には特典として
全巻収納BOX付き
（初回生産限定）
Vol.1～9も絶賛発売中





河童のクゥと夏休み
原恵一INTERVIEW

聞き手・文／尾崎一男
撮影／テリー天野

2002年の『映画クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶアッパレ！ 戦国大合戦』から5年ぶりとなる原恵一監督の新作劇場アニメは、現代に甦った河童と少年との心あたたまる友情を描いたファンタジーだ。「マンガ原作に頼りきりじゃ、アニメはダメになる」という思いと共に、20年前からの切願であった本作の企画がいかにして形となったのか。『クゥ』映画化までの長い道のりと、その製作のバックステージを原監督に語ってもらった——。

——今回の『河童のクゥと夏休み』（以下『クゥ』）映画化への経緯をまずは教えてください。

原　やはり原作との出会いがきっかけですね。だいたい20年くらい前になりますけど、マンガ原作ではないモノを使ったアニメを考えてた時期があって……。

——原監督がそういうふうに考えておられた時期ってのは、マンガ原作のアニメが多かったんですか？

原　ええ。今はオリジナルのアニメって、ものすごくたくさんあるんですけど、その頃はアニメ自体も作品数が減りつつあったと思うんですよ。オリジナルアニメがどんどん打ち切

りになって、新しく始まるアニメが、みんなマンガ原作のモノばかりで。それが僕には強く危機感としてありましたね。

——年代的には？

原　80年代の後半くらいかな。僕が『エスパー魔美』のチーフディレクターをやってた頃なんですよ。あのときは、これから自分がどんなモノをやって行くのかを考えてた時期だったんで「アニメーションを作る立場として、このまま人気のあるマンガとしか関わることができないのかな？」と、ちょっとした焦燥感も覚えたりしてました。

——そこで、いわゆる児童文学を模索してみた、と。

原　「児童文学がアニメの原作として機能するのか」という可能性を探ってみたんですよね。手当り次第に買っては読みましたよ。僕自身、現代の日本の児童文学にどういう作品があって、どういう作家がいるのかよく分かっていなかったし、マンガじゃないから絵を見て選ぶわけにはいかない。で、児童書専門店に通い、勘を頼りに本棚から作品を引っこ抜いては、ちょっと読んで、これはイケるかなと思ったら、とりあえず買っていくという。でもやっぱり、あんまり面白いのはなかったんですよ。お行儀のいい作品や道徳的な作品が多かった。けれど一冊、「これはいいな」と感じたのがあって、それが木暮正夫さんの『かっぱびっくり旅』という『クゥ』の原作だったんです。

——そもそも、こういった監督の考え方に賛同する人とかはいらしたんですか？

原　他の演出の人たちや、同じシンエイ動画の人たちとは、酒席でそういう話をしたかもしれないけど、特に賛同者はいなかったですね。僕自身もこの原作に出会って、すぐに徹夜で企画書を書き上げたとか、そういうことでもなかったですから。

——漠然としたものを、ゆっくりゆっくり固めていったと？

原　そうですね。でも、これが何か形に出来るんじゃないかってのは、自分の中の目標としてずっと持っていたんですよ、いつかこれがアニメ映画に出来ればいいなと。

——『かっぱびっくり旅』に原監督が惹かれたのは、どういった部分だったんですか？

原　やっぱり、江戸時代を生きていた子供の河童が現代によみがえり、いろんな経験をするという、そのアイディアがいちばん面白いと思ったんですよ。昔の原作本に木暮さん自身「そのアイディアを思いつけたときに、このお話が形になった」みたいなことを書いてらして、やっぱりそうだろうなと共感しましたね。僕もそのアイディアに対し、この20年くらいずっと面白いと思い続けていたんで。



——『かっぱびっくり旅』という原作に着目し、それがどのようにしてアニメ映画へと具体化していったんですか？

原　最初はそれでも企画書っぽいものを、個人的にときどき思い出したりするように書いてたんですよ。でもそれはなかなか形にならなくて、同時に構成案を自分なりに考えたんですね、「自分のアイディアをこう入れたらいいんじゃないか」みたいなのを。そういう遅々として進まないところから「自分にはこれを作り上げる能力がないのでは？」という懸念もあったんです。でも『クレヨンしんちゃん』（以下：『クレしん』）の映画とかを手がけていき、それに伴って自分も劇場アニメに対していろいろ経験ができ、それと同時に『クゥ』の話も育っていったというところもありますね。

——原監督の映画版『クレしん』によって上がったネームバリューも、製作には大きく作用したでしょうね。

原　恐らくそうでしょうね。僕の『クレしん』を観た人が「他にやりたい作品があるの？」と聞いてくるのも、徐々に多くなっていったんで。

——製作上の困難については？

原　実際にGOが出るまでに、とにかく時間がかかりました。まず「この話、知ってる」という人が、ホント誰もいないんですよ。今まで企画を決める段階からいろんな人に会ったりしてるんですけども、木暮さんの名前も、そして『かっぱびっくり旅』という原作も知ってるっていう人には遭ったことがないですね。原

作もずっと絶版になっていたし。

——知名度的な問題が？

原　それが大きいですよね。それである程度、成功が読めるじゃないですか。「この原作は、これだけ広く支持されてるから」とか。そのへんは僕も最初は甘く考えてた部分なんですよね。なんとなく決まっちゃうんじゃないか、って。実際はなかなか決まらなかったですね。そうは問屋が卸さない（笑）。

——今でこそ『クゥ』は原監督の作家性に合致する企画だと思うんですが、当時のアニメーションの流れからは大きく逸脱しているうえ、アクション的な要素もない。しかもマンガ原作でもないところ、賛同は得られにくいですよね。

原　だから僕もずいぶんクサったし、うんざりしたし、僕以上にプロデューサーが「こんなのやりたいんですけど」といろんな人に声かけてると思うんですけども、「金の匂いがしない」って言われたそうです（笑）。やっぱりそういう判断されるんだって。

恐ろしかった『となりのトトロ』

——長く企画を抱え続けることで「この話を誰かに先に手がけられてしまうのでは？」という焦りは？

原　原作の知名度からすれば、それほど心配はしていなかったのですが、とても脅威的だったのが『となりのトトロ』（88年）の存在ですね。『クゥ』を考えていた頃、ちょうど『トトロ』の製作もあったんで。

——しかもよりによって、監督がその道の超大物とは（笑）。

原　今でこそ宮崎駿さんって『もののけ姫』や『千と千尋の神隠し』とか、日本的なモノに深く入り込んでますけど……。

——昔はどちらかというと無国籍であったり、ヨーロッパ的であったり。

原　だから「なぜこんな大物が、今になって日本の原風景を描くんだよ！」って、あのときは本当に危機感を覚えました（笑）。

——しかも舞台がやたらに近いじゃないですか。『トトロ』の所沢と『クゥ』の東久留米なんて（笑）。

原　どっちも〝もののけ〟が出てくるワケだし（笑）。普通ならそこでガックリあきらめるんでしょうけど、それでも『クゥ』は決して捨てられなかったんですよ。「きっと宮崎さんとは違う道があるはずだ」と。

——完成した『クゥ』を拝見すると、原監督の評価を大きく上げた『映画クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲』（01年、以下：『オトナ帝国』）と共通する要素が多いですね。〝家族の物語〟というドラマの核があり、重要なシチュエーションに東京タワーが舞台として登場してきますし。

原　でも順序から言えば『クゥ』が先なんですよ、東京タワーが劇中に登場するのは。

——それを『オトナ帝国』で使ってしまったんですね。

原　ええ、だからタワーを使ったシーンは、ちょっと迷ったんです。「しんちゃんで使っちゃったよな、どうしよう」って（笑）。けど、それに変わるアイディアが思いつかなかったんで、「まあいいや」ってやっちゃったんですけど。

——そういう作品間の絶妙な関係性があるんですね。

原　だから『クレしん』とかで、結構『クゥ』のために考えたアイディアとかを使ってるんですよ。

——それは『クゥ』が映像化できないときの予防線でもあったと？

原　そうかもしれません。

——となると、やはり『クゥ』は原作品の源泉という意味でも、かなり重要な作品ということになりますね。

原　これは最終的にボツになっちゃったんですけども、実は河童のクゥというキャラを『クレしん』の映画に出して蘇らせようと考えたこともあったんです。もちろん相互の権利問題をクリアしたうえでの話ではあるんですけど、もしそれがOKであれば、ちゃんとした段取りを踏もうと思ってたくらいです。

——『映画クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶモーレツ！　河童のクゥと夏休み』というような感じで、『クゥ』が実現する可能性もあったんですね。

原　そうですね。だからある意味、僕は『クレしん』とかを作りながら、同時に『クゥ』のアイディアを作っていったって部分もあると思うんですよ。僕自身もしんちゃんの映画を何本も作っていくところで、『クゥ』が映画として見えてきた部分ってのがあるんですよね。「これは出来るんじゃないか」という。

——『クゥ』は上映時間が2時間18分という、ファミリー層に観てもらうには非常にリスキーなランニングタイムであり、日本の商業アニメとしても、宮崎駿監督作品のように集客が見込める作品のみに見ることができる尺の長さですよね。

原　そこは自分の中で、ものすごい



せめぎ合いがありましたよね。確かにファミリー映画として、そしてアニメ映画として長いってのは理屈的に分かるんですけど、僕からすると全然足りないんですよ。

——もともとは2時間18分以上の長さがあったんですか？

原　ええ、絵コンテの完成尺が3時間ありましたからね（笑）。僕自身、3時間の劇場アニメが作れるとは思ってなかったんで、シーンを切ってったんですけども、思った以上に切る部分の長さがあって、落としたくないシーンも結構落としてるんです。

——その代表的なシーンとかは？

原　あんまりゴッソリとは落とせなかったんで、チョコチョコと……シーンで落としてるところもいくつもあるんですけども、それは特に前半部に集中してますね。

——主に康一とクゥとのコミュニケーションの部分とかですか？

原　クゥと家族とのやり取りみたいなところは、けっこうなくなってる部分が多いですよ。

——カットに関してのやり取りは、製作側とかなりシビアに意見を戦わせたのでは？

原　それはもうさんざんありましたね。誰も文句なくOKできる尺ってのは、今の常識からしてエンディング含めて2時間以内じゃないですか。3時間あったものをそこまで落としたら、まったく別の話になってしまいますよ。だからムリヤリ収めなくてよかったと今は思ってますけどね。っていうか僕は切れないです。他の人からすれば「そんな非常識な尺で作れなんて誰も言ってないよ」って話だと思うんですけどね（笑）。

新境地は開かない！

——『クゥ』を完成された後、原監督としてはどのような自作展開をお考えに？

原　とりあえず念願の作品は完成したというところで、まずは安堵に浸りたいところですが、終われば肩の荷が降りてスッキリするかと思ってたんですけど、いろんな後悔が襲ってきますね。「あそこはあれでよかったんだろうか？」とか。

——『クレしん』の監督というくくりだと、例えば水島努さんやムトウユージさん、あるいは本郷みつるさんなどは、手がける作品の振り幅が大きく、キッズものもやるけどU局の深夜にオンエアされているようなコアユーザー作品も手がけるスタンスがありますが、原監督の場合は、『クゥ』のような児童作品が本領となっていくのでしょうか？

原　そういう考えは特にないですね。ただ「仕事として依頼があれば受ける」っていう部分がほとんどだと思うんですよ。フリーの人たちは。僕はずっと社員で、与えられた作品しかやってこなかったし、それでも生きてこれたんで。別の言い方をすると、外に飛び出してまでやりたいような作品が何もなかったんですね、唯一『クゥ』だけでした。なので、実は今すごい喪失感だけが残っているというか。じっさい何もないですよ。この先どうしたらいいんだろうと（笑）。別に温めてた他の企画があるでもないですし。だから僕は、これから先も働かないといけないワケですけど、でも新境地を開くとか、そういうのはたぶん今後もないと思うんですよ（笑）。やっぱり似たようなモノしか作れないだろうなと。



■Profile

はら・けいいち

59年生まれ。シンエイ動画入社後、『エスパー魔美』で監督デビュー（クレジットはチーフディレクター）。その後、テレビ版、劇場版の『クレヨンしんちゃん』の監督を務め、特に『映画クレヨンしんちゃん』シリーズは高い評価を得る。

■Data

原：木暮正夫／脚・監：原恵一／出：冨澤風斗、横川貴大、松元環季、植松夏季、田中直樹、西田尚美、なぎら健壱、ゴリ／製：「河童のクゥと夏休み」製作委員会／配給：松竹／7月28日、シネ・リーブル池袋ほか全国ロードショー

DARKER THAN BLACK
黒の契約者

MBS・TBS系
全国10局にて放送中
詳しくは
http://www.d-black.net/

・7/25　ＤＶＤ第1巻
オリジナルサウンドトラック
（ＣＤ）同時発売
・7/18まで
アニメ＠Niftyにて
1話～12話一挙配信中
http://anime.nifty.com/d-black/
・新エンディングテーマ
HIGH and MIGHTY COLOR
『Dreams』8/1発売
・新オープニングテーマ
アンティック-珈琲店-
『覚醒ヒロイズム
～THE HERO
WITHOUT A "NAME"～』
8/22発売





黒【ヘイ】

メシエコードBK201。“組織”の一級エージェントであり、警察にすらその正体を掴ませていない。「黒の死神」、「呪いの契約者」の異名を持つ。普段は李舜生（リ・シェンシュン）として活動している。



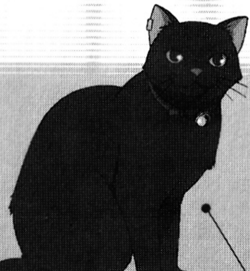
銀【イン】

<ヘイ>と同じチームに属し、探索を担当する17歳の女の子。盲目ながら絶対音感を持ち、水を媒介して、観測霊を使う。



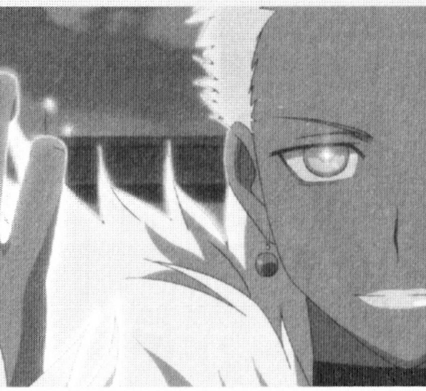
黄【ホァン】

“組織”の一員で主に黒<ヘイ>のサポートを担当する中年男性。、契約者たちを嫌悪しているが、黒<ヘイ>達とチームを組み行動している。



猫【マオ】

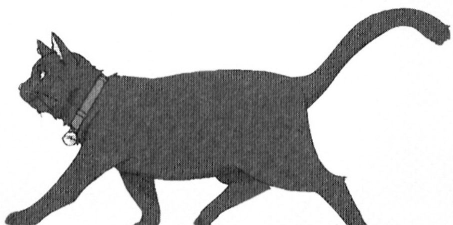
黒<ヘイ>と同じチームに所属する「契約者」。能力「動物への憑依」。黒猫に憑依している間に、本体が死亡してしまい、黒猫のまま行動している。人間の言葉を話し、黒<ヘイ>と行動を共にすることが多い。





物語は10年前に突如東京を襲った、通称「地獄門（ヘルズ・ゲート）」といわれる未知の領域が出現したことから始まる。東京都中心部に直径500mもの巨大な領域「地獄門（ヘルズ・ゲート）」は、その外周の10kmの範囲は日常世界と隔絶されている。そんな事件と同時に現れた「契約者」と呼ばれる特殊な能力を身につけたもの達がゲート内の情報や物質を巡り、暗躍する世界——それがDARKER THAN BLACKの世界観だ。あくまで日本、東京をベースとしながらも、確固とした異世界が出来上がっている。

「契約者」達は人間らしい感情を代価に人外の能力を得た存在。「重力遮断」「物質交換型テレポーテーション」「触れた水分を凍結させる」など、おのおのが独自の特殊能力を持つ。主人公の黒（ヘイ）は「電気の流れを自在に操る」能力を持ち、その能力を駆使して組織のエージェントとして組織の命に従い数々のミッションをこなしていく。



本来なら「契約者」は人間的な“心”を失っているはずだが、主人公のヘイは対価を支払っていないように見える。戦闘中は常に冷静だが、もうひとつの顔である李舜生（リ・シェンシュン）のときは気弱で、感情を押し殺しているような様子はない。“組織”に所属し、任務に身を置きながらも、常に人間として行動しているようにすら見えることがある。そんなヘイの行動が徐々にヘイの周囲の仲間にも影響を与えていくことが物語を面白くしている。契約者は夢を見ない——そう語られる。「契約者」達も、はたして完全に心をなくしてしまっているのだろうか。常に迷いながらも、おのおののに割り振られた役割を果たそうと戦っている、失ったものを手に入れようと、足掻いているかのようだ。地味な作品——との評価が多いが、そのまとまりのよさ、破綻の少なさ、淡々と物語が紡がれていくことで確実なファンを獲得している。まだ物語は中盤だが、いよいよ終盤に突入し、最終回ではどのように収束するのかを楽しみたい。

（編集部）







※一行知識／あのT先生（♂）は元自衛隊員。

※編集注／ちなみに多根さんは小馬鹿にしていました。



JAniCA

Japan Animation Creators Association

とは何か?

芦田豊雄

（アニメ監督・JAniCA設立世話人）

INTERVIEW

低賃金、劣悪な環境、ハードスケジュール、そして作画崩壊……。現在、日本のアニメーターたちを取り巻く諸問題があちこちで語られている。そんな状況に待ったをかけるべく立ち上がったのが、誰あろう“ダイアポロン・カリスマ芦田”ことアニメ監督の芦田豊雄氏だ。今回は、彼を中心に立ち上がった新組織、JAniCA（ジャニカ、日本アニメーター・演出協会）についてお話を伺った。必読！

聞き手・文／編集部

芦田　この前ちょっと非常に大雑把な計算をしたんですよ。アニメーターの仕事を時給に換算するといくらになるか。お金を稼いでる人、稼げない人、そういうのを全部足して割った数字なんですが、時給がだいたい400円から500円だったんです。

――最低賃金よりぜんぜん下ですね。

芦田　コンビニの店員のほうがずっと高いなって思いましたね。

――コンビニの店員を悪く言うつもりはないですけど、アニメーションは特殊技能ですよね。

芦田　成功してる人の中には、自己責任だろって、と言う人もいる。でも、もう自己責任のレベルは超えてるよな。せめて時給1000円だったら自己責任と言われてもしょうがないけど、時給400円で自己責任でやれよって言われたって、生活自体成り立たない。あと、〝志〟という言葉を使う人が多いんだけど、志どころじゃないでしょう！（笑）

――生活できないわけですからね。

芦田　だから入会案内に、「衣（居）食足りてこころざしを知る」というフレーズを書いたんだけど。月の中旬で「今月、あと3000円しかないやどうやって今月生きよう」とい

う世界だから。
——それではいい仕事ができませんよね。そんなに昔からアニメーターは待遇が悪かったんですか?
芦田　テレビアニメーションが始まったころは、仕事のできる奴はそのへんのサラリーマンより収入がよかったんですよ。だから、例えば周りのサラリーマンが20万だとしたら、やれる奴は30万くらい。だから若いうちにマンションを買ったり家を買ったり、という話はよくあったんです。今は共働きで結婚は可能だけど、子供なんかできたら完全にアウト。それが今のアニメ業界の姿ですよ。
——そもそも今回、ＪＡｎｉＣＡという組織を芦田さんが思いつかれたのは、いつごろだったんでしょうか。
芦田　虫プロ時代に一緒にやってた先輩で、うんと有名なアニメーターさんがいて、日本のアニメーションに大いに貢献をしてきた。しかしその人の現状を見ているととてもハラがたった。もっと経済的に恵まれてもいいんじゃないかと。
——ＪＡｎｉＣＡが目指しているところというのを芦田さんの口からいま一度ご説明いただけますか。
芦田　まず、アニメーターと演出っていうのは、アニメーションの中核中の中核である。簡単に言うと、あんパンの餡子みたいな感じ。それで、その餡子を包むように、撮影やら仕上げやら脚本やらがある。その中核がいちばん酷い目に遭ってるっていうのはどういうわけだっていうこと。もうひとつは、『鉄腕アトム』のときに、20代でこの業界に入った連中が今、40数年経って、60過ぎて、アニメ業界が今まで経験したことのない高齢化社会を迎えるわけで、その人たちの悲惨な状況っていうのがどんどん露わになってくる。フリーの人が多いし、奥さんに逃げられた人とかもいるもんだから（笑）。「アニメーター孤独死！」みたいなのがどんどん出てくるんじゃないか。一方では、アニメはもう世界に誇る文化って言いながら、相変わらず1日10数時間働いて、日曜も休めない。しかもほとんどのアニメーターがギャラ以上の仕事をやってしまう（苦笑）。３０００円しかもらえないのに、１万円の仕事をしてしまう。でも、３０００円っていう底値が低すぎるでしょ、っていう話なんです。１万円だったらどうなるかっていったら、きっと2万円分の仕事をするんだと思うんだけど、でも生活は成り立つ。だからそこらへんの問題をどうにかしなきゃいけない。それと、今、東アジアのほうで一生懸命、コミックに公的な資金を出して育ててるわけですよ。日本人の絵そっくりな絵で。一方では、欧米のほうで、オタクたちのみならずブルーカラーの人たちに日本のマンガ絵やアニメ絵が浸透してきてる。妙なラインから。妙なラインっていうのは、アダルトサイトですが（笑）。
——そうですね。今「ヘンタイ」って言葉が英語になってますから。
芦田　あれって、本能に植え込まれていくわけじゃない？　片一方は欧米のオタクっていう先端のところと、片一方は根っこのところ。両方からこう、日本の絵に対してまったくの違和感を持たなくなっている。我々アニメーターが今まで欧米の作品にあまり手を出さなかった最大の理由っていうのは、絵が嫌だったからなんですよ。イモい（笑）。キャラクターが耐え難い。特に女の子のキャラなんて、この子16歳だって欧米の人がキャラクター描いてくるわけだよ。我々から見たら、35だろこいつ！　って（笑）。それが、これからはストーリーとか構成は欧米でやるよ。キャラクターはもう、日本人でいいよ！　っていう話になってきますよね。つまり、君ら時給５００円だろ？　時給１５００円出すからうちへおいで、って話ですよ。だから今、日本の技術者っていうのは、ごっそり持ってかれる。
——海外に。
芦田　海外にっていうか、仕事は日本でやっていいから、うちの仕事やれ、っていう話。時給５００円だったら中国の企業だって簡単に買えるでしょう。日本の技術者を。じゃ、志はどうなるんだとか、アイデンティティはどうなのって言われても、その前に生活成り立たないんなら、外国人だろうと、お金出してくれるんならこの仕事やるよ。そういうことになっちゃうでしょう、嫌でも。最大の障害が、取り除かれちゃったんですよ。絵が嫌だっていう。
——ＪＡｎｉＣＡが労働組合みたいな形で賃上げの交渉をしたりとかするんですか？
芦田　労働組合みたいなやり方ってのはスマートじゃないよね。ダサいよ（笑）。それに、大手の経営者の会に行って話をしたり、政府の関係者とも話をしなきゃいけない。コミックファンの大物政治家の方だけど。労働組合だったらそうはいかないから。

――アニメーションのことをいろいろおっしゃってますよね。

芦田　お金を何兆円も使えっていう話でもなんでもなくて、せめて、時給500円が1000円にならない？　っていう話。みんながちゃんと健康保険に入ろうよって（笑）。それから、老齢化してった技術者の人たちのフォローですよね。あんた65だからクビね、って辞めさせて、あとどうすんのその人、退職金も何もないのに。

――退職金がないんですか？

芦田　ないでしょう。ほとんど社員ではなく契約ですし。だったら、あちこちの大学でアニメーション科が乱立してるから、ベテランの人はそういうところへ講師の派遣であるとか、地区に対してのアニメーションからの奉仕をさせてもらうとか。そういうようなことを考えるわけです。

アニメのレベルが落ちている現状も何とかしたい

芦田　あと、やっぱりもうひとつは、アニメーションが始まって、今くらいレベルが落ちてるときはないと思うね。

――お話とか脚本とかいうレベルではなくて、アニメーション自体が？

芦田　だって今、週に百何本って言われてて、もういろんな会社が乱立してるわけだよ。アニメーターで言えば、中学生レベルの奴までが原画描いてるわけですよ。進行のレベル、制作のレベル、何から何までプロのレベルに及ばない連中が経営者をやったり絵を描いたりしてるわけでね。これだけレベルの落ちてる時代はない。

――そういう現状をなんとかしたい、底上げしていきたいという想いもやはりある。

芦田　それはありますね。新人の教育もしなければいけない。自分達のことを、〝アトム世代〟って自分は言ってるわけだけど。そこの責任っていうのがやっぱりあるでしょ、後輩に対して。我々の世代っていうのは、大きな塊なんですよ。アトムのオンエアショックでたくさんの人がアニメ業界に入ったんです。だから、こういう会っていうのは、今回ポシャっちゃったら、あと10年、15年かかるんじゃないかなと思う。上に大きな重石があるときは、下はやっぱり動けないんだよね。先輩を差し置いてっていうことがどうしてもできない。だから、そういった意味でも責任があるでしょ、っていうこと。

　それともうひとつ、自戒を含めてだけど、自分が一握りの成功者になるためにはどうしたらいいかってことになると、周りのスタッフを犠牲にしてしまうっていうことです。つまり、いい作品を上げるためには、5000円の仕事でも、3万円ぶんくらいやらせてしまうという。それしかないんですよ。経済的犠牲ですね。何度も何度もリテイクを出して、自分が満足できるものに仕上げる。その結果、終わったときにはスタッフたちはボロボロになって貧乏になってる。それを引き受けた制作会社も貧乏になる。自分が有名になるっていう上昇志向があるかもしれないけど、実は非常に虚無的だなというふうに思います。〝うしろめたさ〟が残るよね。結果そこに落武者が転がることになる。しかしそれをクライアントは知らないから、その監督のところに仕事がいくわけです。本来、いいものを作るというのは、それに関わったスタッフたちの、良い環境、良いギャランティを保証しなければならない。

――ただ、制作会社にしてみても、ない袖は振れないわけですよね。

芦田　いろんな工夫をしなきゃいけないですよね。代理店とかにしろ、放送局にしろ、アニメ周りで働いてる人がたくさんいるわけでしょ。これで給料もらってる人はたくさんいるわけで、日本のアニメがなくなっちゃったら、やっぱりそこも困るわけですよ。配転よりリストラ。だから今回のアプローチは正面突破。自分は今中心でやってるけど、会の本格的成立の時はトップに立っちゃいけないと思ってるんですよね。全体としての非常にイメージが良くないと思うんですよ。みんなの協力で、この会がうまくいったら、やっぱり私らが「トップに座っていましたとさ」、っていうことじゃ。やはりイメージがよくない。ただ、横から見張りはさせてもらう。やっぱり、2ちゃんねらーに突っ込まれるようなことはしちゃいかん（笑）。

――そこまでお考えですか！

芦田　この会が成立したら経理的には完全にガラス張りが目標ですね。10円単位にいたるまで（笑）。

――運動資金っていうのは、どこから出てるのですか？

芦田　運動資金はないです。今は私の謎のお金を使ってるんだけど（笑）。これは成立したときに、返してもら

うということなんですよね。

――今は会員の方から会費をとっているという形なんですか？

芦田　会費は今のところ取るつもりないです。実際、月収6万の人とかが来るわけじゃないですか（笑）。心情的にも取れませんよ。だから、我々が実りを得たときに初めて会費が取れるんじゃないですか。まず会員の数を集めないと、何も発言力とかないんで。あとは、公的資金を是非とも注入してほしいっていうことですね。

――国からの援助がやはり今は大きなインパクトにはなりますよね。ところで先ほど、今のアニメーションのレベルが落ちているとおっしゃってたんですけど、やっぱりそれは見てても感じる部分がありますか？

芦田　マシなものもあるけど、笑っちゃうほどひどいやつもたくさんある。

――「作画崩壊」という四文字熟語が普通にファンのあいだで言われるような事態になってますね。

芦田　崩壊ってことはその前提として多少マシなものがあったっていうこと？　最初っから酷いでしょ。

――ははははは……。

――スケジュール的にギリギリで進行してたっていうことは昔からよくあったことだとは思うんですけど。『宇宙戦艦ヤマト』のお話とかは有名ですよね。

芦田　昔の『ヤマト』もそうだし、『ヤマト』以前にも確かに酷いものもあるけど、今はちょっと絶望的だよね。業界に入っても、未来に夢を持てなくなってしまっているから。昔は状況が酷くても、夢だけはあったから。

――目指しているところは、構造改革ですよね、本当に。

芦田　確かに大変だと思うし、ややこしいし、ちょっと今はもう、引き返せないなっていう（笑）。そのへんの八百屋のおじさんも含めて、みんな応援してくんねぇかなと思ってんだ（笑）。もちろん、2ちゃんねらーにも（笑）。成立してからはいくら悪口言ってもいいから。今のまま何もしないでいても、産業としてはダメになっていくでしょ、どっちみち。何もしないで潰れるより行動をした方がいいでしょ。

――今後の具体的なご予定などがありましたらお教えください。

芦田　まずは、発起人会を作って発表する。まぁ7月中には。それから、第1次会員を発表する。それから、いわゆる経営者の集まりのところに行って、この主旨をもう一回きちんと説明して、協力を仰ぐ。それで、経営者からの意見を聞きながら、もう一回「提案書」を書き直す。それからあとは、公的資金を得るためのアプローチ。そして、もう少しアニメ業界を良くしてアニメに関わってる人達の眼をキラキラさせてやりたいなと思いますね。

■profile

芦田豊雄



あしだ・とよお／44年生まれ。『UFO戦士ダイアポロン』『サイボーグ009』『魔法のプリンセスミンキーモモ』『銀河漂流バイファム』『魔神英雄伝ワタル』などで手がけたキャラクターデザインが人気を呼ぶ。『北斗の拳』などでは監督を務めた。現在、スタジオライブ社長。

JAniCA　日本アニメーター・演出協会オフィシャルサイト　http://www.janica.jp/

Q： 会員になれる人のガイドラインを示してください。CGの人も含まれるのですか？

A： 日本で作られている商業2D（セル）アニメーションにたずさわるアニメーターと演出を対象にしています。日本国内で日本製のアニメーションにたずさわっていれば国籍は問いません。（略）わたしたちの仕事には定年がないため、自身がアニメーターあるいは演出であるという意識をお持ちであれば入会してください。

Q： 会員になることでなにか利益がありますか？

A： 現状では、入会してもすぐ経済的な利益に結びつくことはない、と明言しています。　とはいえ、おなじ職種のコミュニティに所属する精神的安定感、仲間意識などは得られます。技術の勉強会、懇親会なども企画する予定ですので、友達が増える楽しみがあります。

Q： 作画料をアップしてもらうことが目的のひとつ、といいますが、作画料を上げるくらいなら海外へ出すようになるのではありませんか？

A： そのまえに協会員以外の人に出すようになるでしょうが、いま現在それを選んでいる余裕は業界にはないと思われます。また、そんなことだけで作画を選んでいるわけではないのです。これは制作サイド（経営者や制作部）にも聞いてみて確認しました。制作サイドが作画を選ぶ基準はほかにあります。したがって、協会に入ることで不利益をこうむる可能性は、ないとは言い切れませんがほとんど心配していません。

Q： アニメーター・演出ダイエット協会を作りたい！　わたしたちは長時間机に向かっている仕事なので、どうしても運動不足になります。それで太りやすいんだと思います。

A： 入ろうかな……。

（オフィシャルサイトより抜粋）

アニメがお題目！

そのご　石田敦子

始まりがあれば、終わりもある…イチ乃と二太の姉弟アニメ漫才、最終公演です！




大人の事情・・・最終回・・・
『ドン・ドラキュラ』？
キラ
いきなりオチ
キラ～！じゃねぇよ
そーじゃのーて 印象に残っとるラストの回やシーンはないかね
ぶん ぶん
あ～っ ラストシーンはやっぱり～～『999』の鉄郎の走りじゃな～
ああっ！ねぇ!!
メーテルゥ～～ゆーて叫ぶ野沢さんの声がひっくり返るところがあるんよね
そこもええ!!むしろそこが!!
生な必死さ!!
わかる～。声優さんのうまさって。ひき、があるってことだよね～ 押しだけじゃのうて～ 絵もそうじゃの
あとは シルバーのふり返りね
ギャー
先に言われたぞな
おれたちゃまだまだとべるんだっ
お――っ!!っ


あとさっ 視聴者に「いきなり語りかけ」パターンない？
メグちゃんがいきなりふり返ってさ
はぁ
「どこかで私に会ったら声をかけてねっ」
カメラ目線♡
シャランラ♪ って観てる人に魔法をかけたのー
わーー
実は『巨人の星』も語りかけラストじゃったそうじゃぞ
うそ
飛雄馬が「今日で巨人の星は終わりです長らくありがとうございました」――って
熱血スポコンのラストは礼儀正しく!?
原作は違うよね!?
再放送ではカット!?
原作と違うラスト…
『トリトン』は？
違うよね!?
『タイガーマスク』
違うよねぇーっ
ロープで目こするの ぶち痛え
トリトンは逆転のラストへ タイガーマスクは希望あるラストへ
そう言えば 少女マンガの大御所さんがね…
自分の代表作のひとつを「これだけはアニメにしません」って製作会社の社長さんにゆうたんと
アニメーションの出来が悪くても逆にとてもすばらしくてもどちらでもいやなんです…って
なんかわかる
他の作品はどれでもどうぞアニメにして下さいって…
今原作もの多いけど
案外アニメとマンガの関係はかんたんじゃないんかの――



最終回を迎えてない
マンガをアニメ化
する場合…
むずかしいよね
アニメの方が
先に行っちゃうと
……ねぇ
マンガの方も現場も…
『あしたのジョー』は
いったんアニメを
終了せざるを
得なかったね
だけど
連載終了の
ものより
連載中の
ものの方が
お互い
宣伝できる
からって
今は
主流だけど…
もしかして
理想は
「終わり」が
決まってる
ところまで
きた連載の
アニメ化!?
アニメのオリジナル
最終回では打ち切りと
戦ったものが
あるよね――
ヤマトとか
ファースト
ガンダム？
アムローー
こっちー
こっちー
おーい
それぞれの
動きに泣け
喜びの
観た者には
打ち切りとか
そん時はわからんけん
あれが
すべてじゃ
皆が手ぇ振っとってさぁ
アムロが生きとること
皆が喜んどってさぁ
そして「帰るところが
あった」……って…
よかったのぉぉ
ええ男ーになるのだぞい
じゃけぇ
うちのガンダムは
あれで終わっとる
んよぉ――
……わしゃ
メカ好きじゃけぇ
……いろんな
ガンダムが出てくる
のが…その
えっ
裏切り
ものぉ
ええじゃんかー


くり返し語られるであろうテレビの『エヴァンゲリオン』最終回
びっくりしてもいいんだ!!
打ち切りでないのにあのラスト
リアルタイムで伝説を見た!!と思うたぞ
楽しかった
『イデオン』ラストあの頃流行らんかった？
光になって皆飛んでっちゃうの
あっ オリジナルサンライズ作品では『ダイターン3』
さみしい窓のあかりが!!
ばんじょ!! うちがおるわぁっ
万丈のそばにおった人々があっさり去って行くのに「そんな？どうして!?」って思うたんよ――
でも大人になってああ人との別れゆうて案外こうかなあって思うようになったよ
ギャグも多かった作品じゃけよけいにさみしゅう感じたんよの
『ガンバの冒険』再放送最終回を専門学校の女子食堂室でふだんアニメを見とらん18～20歳の女の子達が食事が終わったのに立ち上がらず熱中して観ていた光景を忘れません
「ねずみガンバレ」とか「なた、あの白いの怖い！」とか言いつつ…
アニメには力があるんだと強く思うたもんです
マクロスで「なぜそっちを選ぶ!?」「いやそれがよし!!」という論争があったり
ザンボットの!!あのラストがトラウマになったりトップをねらえ！で泣かされたり？
スポンサーにケンカ売って…
ゴホゴホ
おジャ魔女どれみ セーラームーン
アイアンリーガー!!
あアニメ ドカベンのあっさりしすぎた終わりとか
あっ そうだ ベム～～!! さみしい～
ハクション大魔王けっこう泣けるよね
フランダースの犬は……うち…村の人をにくんでしもうて……観れん…
どんなラストも観る側は受けるしかなくて
だけど!! だからこそ!!


なんじゃあゆうても
基本は愛よね
愛しあうことだったんだ――と古代君もゆうとる
アニメは愛し愛されてなんぼ。
ビバ 愛をもって創る人たち
愛をもって観る人たち!
幸多かれ!
激情劇場
アニメを好きなみなさまごきげんよう
またどこかで

おわり 2007.6.吉日

さらたね談

更科修一郎×多根清史

相変わらず大人気の傍若無人なおしゃべり大会「さらたね談」！
今回のお題は「中高生にウケルアニメとは？」と「ニコニコ動画」だ！

司会・構成＝編集部（大矢）

——では、さっそく4月期のアニメの感想をお願いします！

更科　『電脳コイル』は、単純にクオリティだけなら一番ですね。そういうのを声高に褒める年上連中はマジでうっとおしいけど、楽しく観られる作品だと思いますよ。基本的にはジブリ風味の『アキハバラ電脳組』ですが。

多根　まぁ『どれみ』なきあとの心の穴を『プリキュア』で埋めたと言えないシャイな年寄り連中にNHKが与えた厚生福祉でしょう（笑）。

——そう言う多根さんの、今期の一番は何だったんですか？

多根　『鋼鉄神ジーグ』。めちゃくちゃ後ろ向きなんですが（笑）。

更科　うちはWOWOW映らないので、結局1話しか観てません……。

多根　同時代性くそくらえって作りが潔いですよ、永井豪ファンとスパロボマニアだけがこの世に生き残れば俺たちは食っていける、という割り切りが（笑）。

——その割り切りができちゃうのが、WOWOWの強みなのかなぁ。

更科　その割り切りは素晴らしいと思うんだけど、『ゲッター』の恨みで観ないお年寄りも結構いたみたい。

——『ゲッター』の恨みって何？

更科　『ジーグ』の川越監督は『ゲッター』のOVAシリーズをやっていたんですよ。それがマニア的に評判悪かったらしくて。

多根　今川泰宏監督の敗戦処理ですからね。元から負け戦ですよ。

——でも、今回の『ジーグ』はイイってことですね？

多根　『ゲッター』は今川—永井豪—石川賢のトライアングルの中で揺れ動いていたけど、『ジーグ』は永井豪メソッドに徹していて迷いがなくなったな、と。

——『ギガンティックフォーミュラ』とか『アイドルマスター』とか、今期はロボットものがいくつかあったようなんだけど、それはいかがでした？

更科　若い人向けだとロボットSFはタブーに近いんですけどね。最初から対象年齢高いよなー、と。

多根　若い人の趣味嗜好がわからんから自分らが好きなものを作ってる、って感じですかね。逆に『コードギアス』は学校に行って聞き込みをしたっていうし。

更科　まあ、DVDの購買層目当てな規模の企画だと、ロボットものが多くなるのはわからなくもないです。

——10代ぐらいの子って、ロボットものってダメなのかな？　『スーパーロボット大戦』とかで親しんでるんじゃないの？

更科　ロボットSFは余計な要素が入りやすいのと、様式美がわからないと辛い、というのがありますね。余計な要素というのは、独りよがりな設定や鬱展開とか。

——あー、毎回の合体バンクがつまらない、と感じる人とか。

更科　『グレンラガン』とか、その様式美の集大成じゃないですか。結局、その辺の問題が『グレンラガン』や『ぼくらの』の騒動にも繋がっているような気はします。

——『ぼくらの』の騒動というと、森田監督が「原作は嫌い」とブログで発言したことですね？　『グレンラガン』は関係者がミクシィで2ちゃんねるを貶して騒動になった。いずれもブログが炎上したわけですが。

更科　『ぼくらの』の監督の一件については、別に原作が嫌いでもいいじゃないの、と思います。モラリストな人があの原作に共感できないのは普通のことだし、むしろアニメ化に際しては疑問を持っている人の方が適性は高いでしょう。

多根　倫理観のなさでは『シグルイ』と双璧ですよね（笑）。

更科　『グレンラガン』の騒動については、ガイナックスではいつものことだから驚きもしないし、怒るにも値しないと思っているんですけどね。だいたい、『王立宇宙軍』の頃からああいう会社だったじゃない？

多根　『王立宇宙軍』の頃に諦観を持つのは早すぎます（笑）。

――ああ、騒動の元になってる4話への違和感ってのは「様式美」への拒絶だったんだ。「カミナが合体にこだわる理由がわからない」ってストーリーに対する批判もありましたからね。

更科　『グレンラガン』自体はよくできているとは思いますし、テレビアニメ史を2クールに押し込むという試みは面白いんですけど、狙いがタコツボすぎて個人的な関心はないですね。オレみたいなすれっからしと違って、アニメを普段観ていない人が観ると、結構感動するんだろうな、という気はします。快楽要素が凝縮されてますから。

多根　『グレンラガン』で感動する人っているの？　あれってミエの切り方とか歌舞伎の観劇マナーを知ってる連中が「よっ、ナントカ屋！」ってひいきのアニメーターに声援送る芝居アニメだとばかり思ってました。

――すれっからしすぎ！　歌舞伎だってストーリーで感動できるんだから（笑）。

多根　ともあれ、これで「ブログが炎上しても問題視されない」って文化が根付くといいなぁ、と祈っておきます。

中高生に受ける アニメを作るには？

――あと、4月期の話題作といえばやっぱり『らき☆すた』ですね。秋葉原で10代男子が原作本をバシバシ買っていくのを目撃したんですけど、若い世代には受けてるんでしょうかね？

更科　秋葉原に来る若い世代には受けてるんじゃないかなー。バラエティ番組的な意味では面白い作品だと思いますが、1話のインパクトは別の意味で面白かったですね。

――1話のインパクト？

更科　『あずまんが大王』以降の萌え四コマのアニメ化って、だいたいの場合、女性声優のストロベリートークとゆる～い癒し系エロに求心力が特化していくんですけど、『らき☆すた』1話の長回しと微細な演技は視聴者を得体の知れない不安に陥れるというか、バラエティ番組なのに映画的技法を駆使する挑発的な演出だったと思いますよ。視聴者のオナニーを拒絶しているというかね。

――萌え目線を拒絶してたんだ。僕は『らき☆すた』ってアニラジみたいだなぁ、と思ってたんですよ。今、若い子たちはアニメ本体よりアニラジや声優やアニソンの周辺メディアに惹かれてるような気がしていて。

更科　そうでしょう、間違いなく。

――アニラジは生のおしゃべりだから、同時代性はありますよね。逆にアニメ本体が同時代性を持ちえてない、ってことなんでしょうか。同時代性って言葉はちょっと曖昧だから、「中高生に受けるアニメ」って単純化してもいいんですけど。

更科　オリジナル企画はかなり絶望的な感じですよね。

多根　作り手がオリジナルを送り出す気がないのか、まったくオリジナルが通らないのかどっちだろう？

更科　いや、オリジナル企画を考える人々が歳を取りすぎている、ということでしょう。

多根　ＧＯＮＺＯの『ロミオとジュリエット』は面白いけど、同時代性はないかな？

更科　面白いけど、どうなのかなあ。『巌窟王』よりは一般性ありそうな気もしますが。

多根　真っ当にストーリーテリングしてるところがいいですよね。王道だけにきっちり作るとやっぱ面白い。シェイクスピアに『神風怪盗ジャンヌ』を書かせたらここまで面白くなるのか！と（笑）。良質なお話を1ページずつめくっていって、次はどうなる？という「日曜名作劇場」的な面白さではあります。

――7月期以降の作品に移りたいのですが。『さよなら絶望先生』が話題ですよね。

多根　新房監督でしょ？　面白いのはわかりきってるけど、見る前からどう面白いのかもわかりきってる（笑）。

――どんな展開が予想されます？

多根　原作どおりに時事ネタをばんばん出しつつ、さらに危険方向にいじる『ハヤテのごとく！』のヤバいバージョンじゃなかろうかな、と。『絶望先生』のキャラで『ぱにぽにだっしゅ！』が見れるってだけでも新房ファンは無条件で見るでしょう。まぁ、『ハヤテ』が思ったより

面白かったのは原作以上に『ジャンプ』ネタが多い、ってことでしたから、『絶望先生』はあれ以上どうヤバくするのかな（笑）。

――『銀魂』もそうですけど、『ジャンプ』とか少年誌原作だと、10代にリーチする……ってことでもないんですよね、少年誌の読者層自体が高年齢化してるから。

更科　いや、『ジャンプ』アニメはターゲットが広範になるだけでしょう。高年齢層も読みますが、まだ少年誌として機能していますから。

多根　俺が読んでもどこが面白いのかサッパリわからん『家庭教師ヒットマンREBORN!』とかが載ってるあたり、健全な少年誌なんだな、とは思いますよ

更科　でも、『REBORN!』はリアル中学生の女の子にはえらい受けてますよ。少年誌のヒットコンテンツで男性向けだけって、逆にあります？　小学校低学年向けの『ボーボボ』とかを除いて。

多根　昔だと『北斗の拳』とか『キン肉マン』とかいくらでもあったけど、今はないかな。

更科　昔の『キン肉マン』だって同人誌はあったしなあ。ガチやおいなテリー×ブロッケンとかですが。

多根　別のところからベルリンの赤い雨がぽたぽた降りそう（笑）。

――最悪だ（笑）。あと、7月期は『シグルイ』が話題ですね。「残酷描写がどこまでちゃんとできるの？」って前評判ですけど。

多根　いや、1話を観ましたけど、ちゃんと内臓が飛び出てましたよ！　それに虎眼先生の指がちゃんと6本！　原作ファンは絶対にWOWOW加入すべき！

――おお、期待できると！　『ジーグ』を見逃した更科さんもWOWOWに加入しなくちゃ！

更科　マネーがないのです。

多根　虎眼先生が加藤精三でおもらしもするよ！

ニコニコ動画のアニメへの影響

――ガラッと話を変えますけど、ニコニコ動画って見てますか？　あれってアニメにはどんな影響与えてるんでしょう？　YouTubeとはちょっと性格が違いますよね。

更科　あれでアニメは観ていないのでよくわからないなあ。

多根　アニメよりも「ムスカ大佐がスパイダーマンのバイトを始めたようです」ってMADビデオの復活のほうが面白い（笑）。ニコ動はみんなでツッコミ入れながらアニメを見る、っていう友達の部屋か部室的な楽しみですよね。合いの手を入れられるMADビデオだもんなー。

――ただ、より作品から離れていくような気がするんですけどね。あと、ウケるものとウケない作品が一層乖離していくような。

多根　ニコ動は参加者が芸を競い合うわけで、『ハルヒ』より『GUN道』向きのコミュニティですよね。

――ニコ動で初めてネタに触れて、元ネタを見るようになればいいんですけどね。たとえば古いけど、『OUT』や『ファンロード』みたいな役割だったりして。

更科　そういう役割はあるでしょうね。元ネタを探すために、知識を広げていくっていう。

多根　ネット動画版『ファンロード』（笑）。ニコ動への参加を通じて養われるアニメの教養であり基礎知識。いい話だ（笑）。

――ニコ動も、同時代的なメディアといえるんでしょうかね？

更科　全肯定はしたくないですけど、同時代的なメディアではあるでしょうね。全てが等しくデータベース化されていくあたりも。まあ、大学のアニ研にいるよりは健全かも。

多根　もし10年前にMADビデオの上映会が毎日開かれていたらニートになっていただろう、そういうことですよ（笑）。

――ニコ動はニート製造装置なんだ（笑）。でも、アニメ本体とアニソン、アニラジが切り分けられていったように、ニコ動で話題になるネタアニメと劇場でかかる大予算アニメ、って感じでさらに分かれていくような気がしますね。若い子たちにとってみれば、アニラジもニコ動もタダだから受けてる、ってのがあると思いますし。地上波アニメも表向きはタダなんだけど、実はちゃんと見るためにはHDレコーダーとかDVDとかのコストが必要だから。

更科　ああ、そういう細分化は加速するでしょうね。

多根　貧民のアニメと富豪のアニメ、下流アニメと上流アニメが出来つつある、と（笑）。

――イヤな分類ですねぇ（笑）。若い子たちにアニメ本体を届かせるためには、そのあたりを考えないといけないかな、という気はします。

めざせ100号！
めざせ100号！

そろそろ売り上げの心配をせずに
次号のことが考えられます！
バク進する『オトナアニメ』！　めざせ100号!!



つい に完結！『天元突破グレンラガン』
絶望した！『さよなら絶望先生』
出崎監督に会いたい！『劇場版CLANNAD』
飛び出す内臓！『シグルイ』
どうなった!?『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：序』
どうなってる!?『コードギアス　反逆のルルーシュ』

根掘り葉掘りの声優＆スタッフインタビューも満載予定！
読者のみなさま＆関係各所のみなさま、よろしくお願いいたします！

というわけで、

『オトナアニメ』Vol.6は
10月10日（ぐらいに）発売予定!!!

アニソン専門誌、続刊、発売決定!!

『アニソンマガジン』Vol.2

「売れなかったら即休刊」のサドンデス方式を
見事に勝ち抜いた『アニソンマガジン』Vol.1!
おかげさまで2号が出せます！

**ほか、声優、アーティスト、クリエイターたちへのインタビューも大充実！
7月アニメOP&ED
全レビューももちろんやります！**

『涼宮ハルヒの憂鬱』
関連全曲大特集！
『らき☆すた』
驚異のリリースラッシュを追え！
菅野よう子
インタビュー＆徹底大研究！
影山ヒロノブ＆
JAM Project特集！

アニソンファンは
全員必買！

アニソンカラオケ
のお供に1冊！

9月10日（ぐらいに）
『アニソンマガジン』Vol.2は
発売予定！

otonaanime
Readers

**はじめまして！
編集手伝いのナラです！最近は日曜の朝が楽しくてしょうがない！
『ゲキレン』→『電王』→『プリキュア5』と一瞬迷いつつ、やっぱり
『グレンラガン』→『鬼太郎』→『ワンンピース』！実話です！**

■時間がなくてほとんどテレビの前に座っているコトがない。金はもちろん、余分に使える時間がない中で、なぜ『オトナアニメ』を読んでんだオレ。まず作品を観なきゃ何も始まらないハズなのに。（岡山県倉敷市・松本有生・39歳）

──『オトナアニメ』は風呂、トイレ、移動中に読んで、テレビのある部屋ではアニメしか観ないとか！　でもお体壊しませんように……。

■ふと思ったのだが、『リリカルなのは』の19歳って、わりと年上っていうか、すでに魔法“少女”ではないような……。魔法少女史を見渡しても、かなり年長組……だよね？（青森県五所川原市・坪井裕樹・21歳）

──一応ティーンズだから、まだ（？）セーフですよ！　でもあと1年で成人しちゃう！

■『プロレススーパースター列伝』をアニメ化するなら「アントニオ猪木（談）」はぜひ本人に。それと「タイガーマスク編」の「佐山VSマーク・コステロ」のときにリングサイドにいた石原慎太郎（当時キックボクシングのコミッショナーだったらしい）も本人に。それと「リック・フレアー編」と「ハルク・ホーガン編」は全米でも放送してほしい。（北海道札幌市・安倍正典・34歳）

──「ザ・ファンクス編」も全米放送すれば、きっとドリーが喜びますね！　お好きらしいから。

■『オトナアニメ』は読者の年齢層が高そうなので「あの声優は今」みたいなコーナーも成立しそうですね。声優業界の若手偏重ぶりはいつまで続くのだろう……。（神奈川県綾瀬市・P.N.アニマルハウス）

──でも、声優業界ほどベテランの方が活躍している世界もないと思います！

■CDで買いたいなと思ってるのは『らき☆すた』のOPと『シャイニング・ティアーズ』OPです。でも『錬金3級　まじかる？ぽか～ん』のことで頭がいっぱいです。パキラの「ギブミーブラッド」のカットが最高です。模写したもん。（兵庫県神戸市・松浦敦・33歳）

──声優さん（キャラクター）が歌うOP・EDも良いですよね。模写したイラストはぜひ編集部にも送って見せてください（笑）。

アニメ化してほしい原作コーナー

──ここからは先号で「アニメ化してほしい原作」コーナーです！　北海道の安倍正典さんのネタ2連発でお送りします。

■『まじかるストロベリィ』はいい作品なので私もアニメ化してほしいと思いますが、今『ヤングアニマル』でアニメ化してほしい作品と言えばやはり『デトロイト・メタル・シティ』でしょ。

──SATSUGAIせよ！（小声）『エリートヤンキー三郎』みたいにテレ東さんがドラマ化しちゃうかも……。

■アニメにしてほしいマンガは、石田敦子先生の『からくり変化あかりミックス』と『魔女レーナマジョリーナ』。『あかり』は夕方6時で『マジョリーナ』は深夜で、あと『マジョリーナのほうは雑誌（『エースネクスト』）の休刊のために後半消化不良だったのでアニメ化でそこを補完してほしい。

──時間帯まで指定していただいてありがとうございます！　『アニメがお仕事！』もアニメで見てみたいですよね～。

『秒速5センチメートル』残酷なまでにリアルな他者、明里

新海誠監督最新作『秒速5センチメートル』は、恋愛を自己完結的に描かなかった点で、前2作にはない新味が感じられた作品だ。『ほしのこえ』『雲のむこう、約束の場所』とも好きな作品ではあるが、少し違和感を覚えていたのも事実で、その違和感とは、自分のことを想ってくれる相手そのものを、自らの中に内在化させるような気持ち悪さ、であった。恋愛対象たる相手は、本来どこまでいっても〝他者〟であるはずが、前2作では、主人公と一体化しているように感じられたのだ。それは、創り手にとって都合の良い、作られたキャラクタ、という印象となり、それゆえに登場人物に共感を覚えることができなかったのである。

しかし、本作の明里はまるで違う。残酷なまでにリアルな〝他者〟であり、キャラクタとしてきちんと自立している。豪雪の夜、明里と過ごしたあの一夜が、その後の貴樹の人生にとって、決定的な体験となったことに比べ、明里はその後の人生をとても現実的に生きてきたように思う。それは、男女の違いゆえか、単に個々人の資質の違いか。貴樹が強迫観念的に生き急ぎ、結局、感情を持続することに耐えきれず、ある日、緊張の糸がプツリと切れてしまうのに対し、明里はあの一夜をとても良い思い出として抱きながらも、それに拘泥されずに新しい人生を歩み始めている。このふたりの生き方の違いこそ、本作で監督が描きたかった〝ふたりの距離感〟であり、それは創り手がキャラクタと適度な距離をとることで初めて可能となったものだ、と思える。

この第三話の結末に対する評価は賛否あろうが、自分には、とても切ないが、優れた文学作品に触れたような、新海監督の新境地を見た思いがした。山崎まさよしの抒情的な旋律により、観る者の感情に直接訴えかけるラスト5分は、美麗な映像とともに、いつまでも心に焼き付いて離れない。新海監督は、物語作家としてもより深みを増した、そう思えた瞬間であった。（P.N. 多賀一秀）

『機動戦士ガンダムSEED DESTINY』『種D』問題点とは？

最初は魅力的だったのに次第につまらなくなる。そんな作品ってありますよね。本読みの戯言として、この場合、気になるのは、話の積み重ねによる構造上の問題とキャラの動かし方ではないかと思うのです。実はコレ、新作が始まる前に『DESTINY』（以下『種D』）を総括すると同じことが言えるのではないかと思うのです。

問題点その1は、序盤で提示されたミネルバとファントムペインの対立の構図を最後まで貫けなかったこと。絶対の公式ではないのですが、主人公が誰か、考えれば必要だったはず。少なくとも富野監督の作品では何らかの形でこの原則は貫かれています。

その2。そこから派生する問題として、数で勝る連合、劣るザフトだった構図が崩れたこと。特に連合＝ナチュラルのデストロイ、レクイエムといった強大な兵器への依存は一般兵を戦力外とみなしていたとしか思えない。果たして、この状況で戦争が成立するのか？　結構怪しいのに製作側は物語を続けた。

その3。こうした混迷の状況を強引にまとめるため、前作の主人公（大天使側）を文字通りデウスエクスマキナに仕立てあげた。しかし、何を基準にデュランダル（議長）に不信を抱いたかといえば襲撃事件と配信された映像のみ。ラスト以外で議長と対峙したり積極的に情報を収集した形跡はない。これで〝なにかおかしい〟と声を上げて勝ってしまうのは、そっちのほうがよほど変で気持ち悪いと思うのですが、それこそ『種D』最大の問題と思えてなりません。

つまり、異なる集団に属する人物同士の交流が断絶していて物語にうねりが生じる程のドラマが生まれていない。これは、多くを語るまでもなく『コードギアス』を見れば違いは明らかだと思います。結果、『種D』は煮えきらない正義を振りかざされた分、男性ファンにとっては実に歯切れの悪い作品になった……ように今でも思えてならないのです。

（P.N. ひなた☆るな）

みなさまによる、アニメについての原稿を募集します。テーマは自由、文字数は800字まで。優秀作品は、スタート予定の『オトナアニメ』携帯サイトに掲載を予定しております。もちろん、ライターとしてのオファーの可能性もあります。原稿は、封書、あるいはEメール(otonaanime@yahoo.co.jp)までお送りくださいませ。お待ちしております！

Information

これが俺たちのサマフェスだ！夏のアニソンライブ情報！

今号はアニソン特集がなくてスマヌ！（『アニソンマガジン』でやってるんですけどね）。というわけで、アニソン関連イベント情報をお届けします！

アニソン界のフジロック!?ANIME JAPAN FES 2007“夏の陣”開催！

堀江美都子プロデュース
「アニソン女子部“復活”夏祭り2007」
■公演日：8月17日
■開場：17時00分／開演18時00分
■出演：堀江美都子、大杉久美子、富沢美智恵、金月真美、井上あずみ、ＹＵＫＡ、三重野瞳、Salia、米倉千尋、sorachocoほか
■前売り：１Ｆ自由A席　¥5500（税込）／１Ｆ指定S席　¥6000（税込）

「スーパーヒーロー魂2007“夏の陣”」

■公演日：８月18日
■開場：17時00分／開演18時00分
■出演：水木一郎、串田アキラ、MoJo、宮内タカユキ、石原慎一、遠藤正明、サイキックラバー、谷本貴義ほか。特別ゲスト：大槻ケンヂ
■前売り：１Ｆスタンディング ¥5500（税込）

「影山ヒロノブ・遠藤正明・きただにひろしの『ゆかいな仲間たち』コスってコスって300分」

■公演日：8月18日（深夜）
■開場：23時30分／開演：24時30分
※こちらの公演は深夜公演のため、未成年者の入場はお断りしております。
■出演：影山ヒロノブ、遠藤正明、きただにひろし。ゲスト：石田燿子、O.N.D UNPLUGGED、栗林みな実、savage genius、松澤由美、野川さくら、米倉千尋、鷲崎健ほか。
■前売り：１Ｆ自由席完売のため、急遽２Ｆ指定席を販売！　¥6000（税込）

「スーパーアニソン魂2007“夏の陣”」

■公演日：８月19日
■開場：16時00分／開演：17時00分
■出演：水木一郎、串田アキラ、影山ヒロノブ、山本正之、成田賢、チャーリーコーセイ、クリスタルキング、森口博子、森川美穂ほか。特別ゲスト：ささきいさお。
■前売り：１Ｆスタンディング　¥5500（税込）

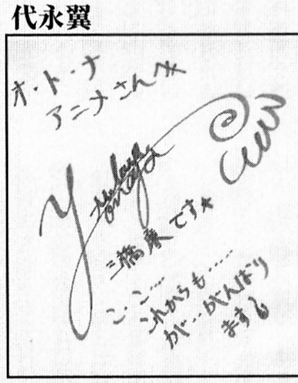
■会場：ZEPP TOKYO
■お問い合わせ
アニメジャパンフェス運営事務局
TEL：03-3496-6998
http://www.mmjp.or.jp/birthday（バースデーソング）
http://www.animejapanfes.com（アニメジャパンフェス）

25周年を記念して世紀のライブが実現！
「マクロス25周年記念ライブ
～MINMAY meets FIRE BOMBER～」
■公演日：8月18日
■開場：17時00分／開演：18時00分
■会場：日本青年館大ホール
■出演：飯島真理、福山芳樹、chie kajiuraほか
■前売：全席指定¥6500（税込・プレゼント付！）
■お問い合わせ
TEL：03-3498-9999
http://www.kyodotokyo.com（キョードー東京）

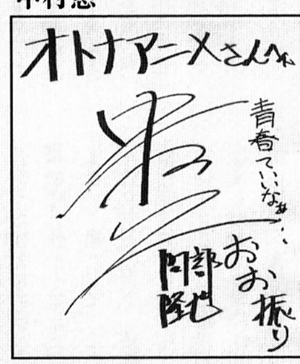
影山ヒロノブ30周年記念ライブ決行！
「30years　3ounce」
■公演日：8月12日
■会場：Shibuya O-EAST
■開場：17時00分／開演：18時00分
■前売り：￥5500（税込・入場時別途Drink代￥500）
■お問い合わせ：フューチャーシンジケートJ　TEL 03-3586-1489

サイン色紙各１名様プレゼント！

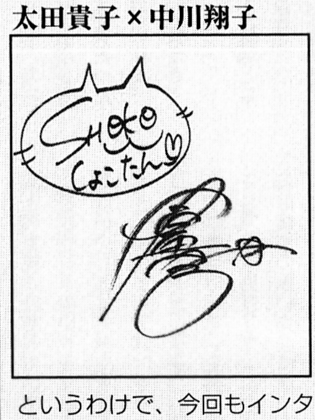
代永翼



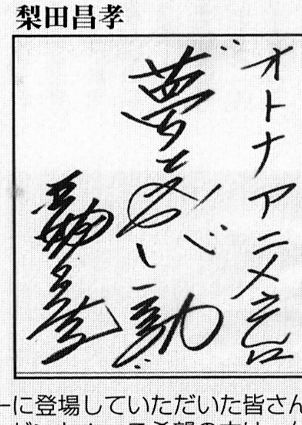
中村悠一



太田貴子×中川翔子

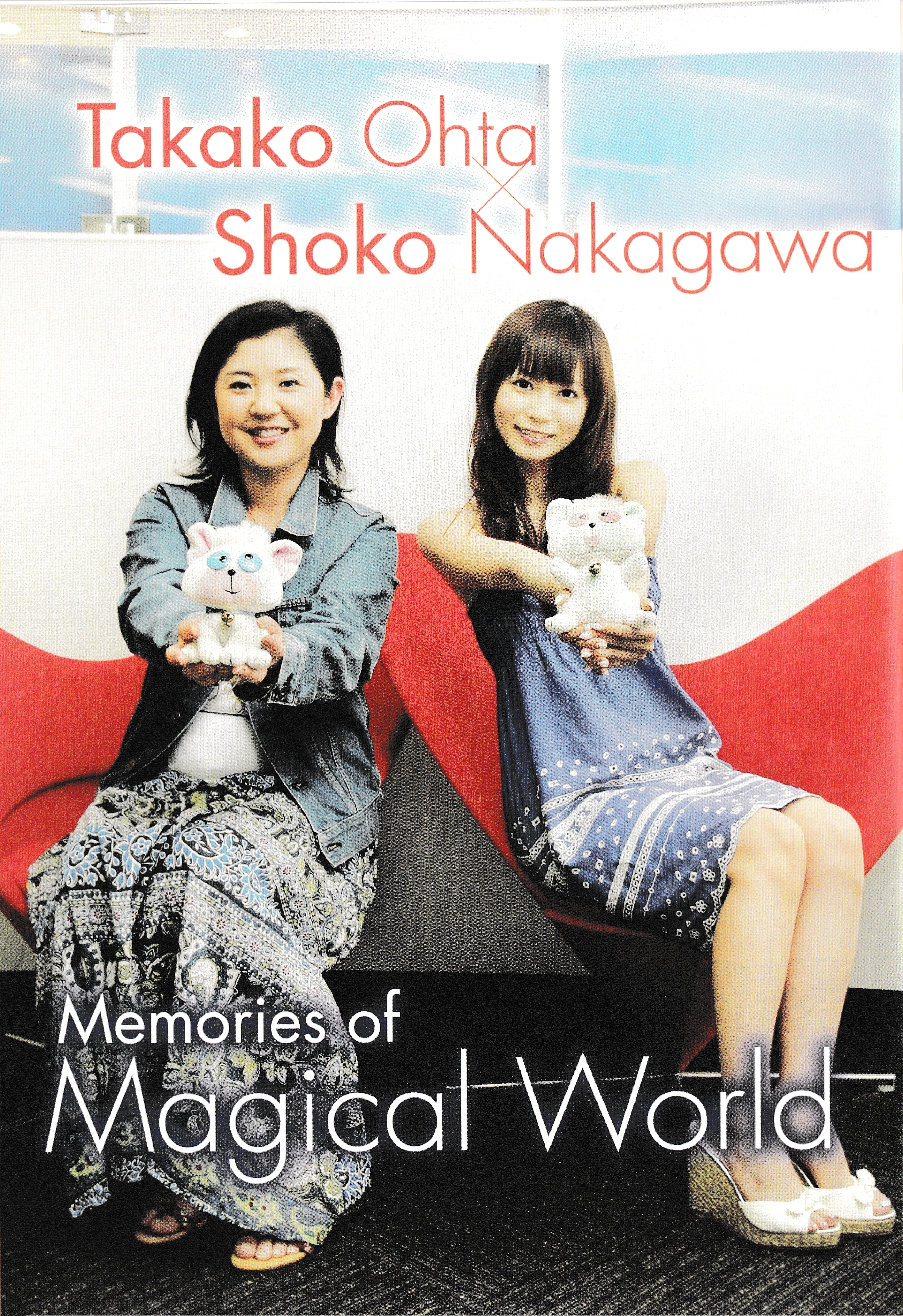


梨田昌孝



というわけで、今回もインタビューに登場していただいた皆さんのサイン色紙を書く各１名様にプレゼント！　ご希望の方は、付属の読者アンケートはがきに希望の色紙を明記のうえ、ご応募ください。締め切りは07年7月31日当日消印有効です。ご応募、お待ちしております～。

Takako Ohta × Shoko Nakagawa



Memories of Magical World



魔法の天使クリィミーマミ スペシャル対談

太田貴子×中川翔子

夢と魔法のパステルアニメ『魔法の天使クリィミーマミ』がDVDとして復活！　主演しながら主題歌、挿入歌も歌っていた太田貴子さんは新時代のアニメ・アイドルでした。その太田さんに胸を熱くしていたのが“しょこたん”こと中川翔子さん！　感激の対面を果たしたふたりには、ある不思議議な縁が……。

聞き手・文／永田ヒロアキ　撮影／田口まき　スタイリング（中川翔子）／宮崎真純

中川　……！（太田さんを目の前にしてワナワナ震えているしょこたん）

――大丈夫？（笑）では、はじめましょう！　中川さんは、先日出したアニソンのカバーアルバム『しょこたん☆かばー』で、太田さんの「BIN・KANルージュ」をカバーされるくらい太田さんの大ファンなんです。

太田　聴かせていただきましたよ（にっこり）。

中川　ひえー、死んでしまう！　も、申し訳ありませんでした！

太田　いえいえ、ほんとにお上手ですね。

中川　ありがとうございます！　本当に大好きな曲なので、いいかげんにカバーして原曲の良さを汚さないようにと、それだけは気をつけました。

――太田さんは、中川さんがカバーされるというお話を聞いたとき、どう思いました？

太田　嬉しかったです。どんな感じで歌ってくれるんだろうって、ワクワクしてました。そしたらキャピキャピの、まさに昔の太田貴子って感じで歌ってくれて（笑）。

中川　そう言っていただけると、すごく嬉しいです。私、もっとかわいい声に生まれたかったっていうコンプレックスがあって、そういう面でも太田さんに憧れてるんです。

太田　可愛い声なのに～。

中川　そんなことないです！　太田さんは、どうしてそんなに可愛らしく歌えるんですか？　どういう風に気持ちを込めて歌ってらっしゃるんでしょう。

太田　特に何をしてるってこともないんです。歌ってるとその世界に入り込んでしまって、よく分からないうちに、役になりきっちゃうんですよ。

――中川さんも、「BIN・KANルージュ」を歌ったときは、太田さんになりきってたんじゃないですか？

中川　そうですね。太田さんのような、本当に可愛いシュガーボイスには絶対なれないけど、気持ちだけでも近づこうと思って。人生で最高にブリブリして歌いました。

太田　もともと私が舌っ足らずっていうところもあって。それでそういう声になっちゃうのかなぁ。天然なんです（笑）。

――中川さんの、太田さんとの出会いは、やっぱり『クリィミーマミ』なんですか？

中川　そうですね。子供の頃、一番好きな魔法少女がマミちゃんだったんです。で、大きくなってから「あ、マミちゃんの歌だ」って太田貴子さんの『ゴールデン☆ベスト』を発見して。それから狂ったように毎日聴いて、なんて可愛いんだ、なんて素晴らしい歌なんだと。もう、飼い猫にマミって名前をつけちゃうくらい好きなんです。

太田　えー、そうなんですか。もう、マミ一色ですね。

中川　大人になってもずっとその思いが変わらないままです。本当にマミと出会えてよかった！

太田　私も、今日はしょこたんにお会いできてよかったです。どんな人かなぁ、って思ってたんですけど、テレビで見たまま、本当に可愛いですね。

中川　うう……。本当に本当に、ありがとうございます、っていうのを今日は太田さんに伝えたくて。

――じゃあ、その思いを全部ぶつけちゃってください（笑）。

中川　はい！　私はもともと80年代が大好きなんですけど、マミちゃんの歌も太田さんの歌も、全部が80年代のアイドル歌謡の素晴らしさを兼ね備えていて。一番の魅力は、やっぱり声ですね。太田さんの声だけは誰にもマネできない、こんなかわいい声は他にないです。それに、魔法でアイドルになって、猫とか星とか、女の子が憧れる可愛らしいものが作品にいっぱい詰まっていて……。

太田　素晴らしいファンですね（笑）。



■Profile
おおた・たかこ
67年8月13日生まれ。83年に『魔法の天使クリィミーマミ』主題歌「デリケートに好きして」でデビュー。数多くのシングル、アルバムを発表後、94年にいったん引退を発表したが、98年に復帰宣言！　現在は３人のお子さんのママ業のかたわら、ライブ活動中です。

太田さん&しょこたん、ライブでの共演が実現!?

中川　太田さんは、ご自分の歌でいちばんお好きなのはどの曲なんですか？

太田　「ハートのSEASON」とか、「BIN・KANルージュ」とか、「デリケートに好きして」とか、いっぱいあるんですけど……。「魔法の砂時計」は、今でもカラオケで歌ったりしますよ（笑）。

中川　私もカラオケに行ったら、まず太田さんの歌を歌うんです。「ハートのSEASON」も大好きです！　初期の「デリケートに好きして」もすごく可愛いんですけど、さらにちょっと大人っぽくなった声がたまらなくて。歌詞もアレンジも神がかっていて。

――じゃ、今度一緒にカラオケとか行かれたらどうですか？（笑）

太田　〜〜〜っ！（声にならない）

――中川さんは、OP曲でもED曲でもない「BIN・KANルージュ」をなぜカバー曲に選んだんですか？

中川　まず、『クリィミーマミ』から1曲は選ぼうってことは決めてたんです。だけど、いい曲がいっぱいあって、どれにしようかはすごく悩みました。で、どれも大好きなんですけど、今の時代にはない素晴らしさを持っている「BIN・KANルージュ」を選びました。可愛いらしくて、ブリブリで、アイドル100％で、まるでお砂糖みたいな世界。

――『アニソンマガジン』のインタビューでも、「魔法少女アニメのOPを歌って、そのアニメに声優として主演するのが夢」だって言ってましたよね。

中川　最高の夢です。変身して、魔法使って、アニメの中でアイドルになりたいな、っていう。マミちゃんになりたい（笑）。

――アイドルの女の子が声優として主演して主題歌もうたう魔法少女ものは、太田さんが最初でしたよね。デビューがこういう形で決まって、どう思われましたか？

太田　声優をやったこともないのに、いきなり二役をやるなんてどうしようって思いました。周りは素敵な声優さんばっかりで、「怒られたらどうしよう」ってドキドキしながらやってましたね。当時、まだ15歳だったので。

中川　15歳……！

太田　そうなんですよ（笑）。で、もう「キャピキャピ！」ってやってたんです。私のときは、オーディション番組が全盛でしたからね。その中で、私は『スター誕生』っていう番組に出演して。もう、本当にドキドキ感のある番組でした、はい（笑）。

――最後はボードが上がって、その場でスカウトされるんですよね。そのときは何を歌ったんですか？

太田　柏原芳恵さんが歌っていた「あの場所から」という歌でした。夢中で歌ってたら、「ボード上がっちゃった！　どうしよう！」みたいな感じでしたね。「やるだけやってみようかな？」くらいな軽いノリでしたから。



■Profile
なかがわ・しょうこ
85年5月5日生まれ。テレビ、ラジオ、写真集、アニソン、ブログとメディアの枠を飛び越えて大活躍中。実父の故・中川勝彦氏は80年代に活躍したロックスターだったんです。お父さんが声優として主演していた『超力ロボ　ガラット』のＤＶＤボックスも現在、発売中！

——じゃあ、アニメにはあまり興味はなかったんですか？

太田　いや、実はアニメも大好きだったんですけど、強いてアニメが好きですとは言わなかったんですね。ところが、デビューの挨拶で徳間書店にうかがったときに、『アニメージュ』の編集部に連れていかれまして。そこで当時の尾形（英夫）編集長が、新番組のセル画を見せてくれたんです。それで私が「えー、なんですかそれ？　いいないいな」って騒いでたら、「じゃ、やるか？」って言われて。その鶴の一声で決まっちゃった。

——それが『マミ』だったんですか⁉

太田　はい！

中川　えええ⁉　そうやって決まったんですね！　その人が「やるか？」って言ってくれたおかげで、今の私がいますよ！（笑）

太田　そのときは嬉しいというよりも、信じられなかったです。「えー、いいんですか？ホントに私でいいんですか？」って何度も聞き返しちゃって。武道館で開かれた「アニメグランプリ」のイベントも本当に忘れられない思い出です。

中川　ぶ、武道館ですか⁉

太田　尾形編集長が企画されたイベントで、人気声優さんが武道館に一堂に集まって、みんなで生アフレコしたりするんですよ。私もファンと一緒に「キャー！」って（笑）。それから歌もうたわせてもらったりとか……。

中川　夢のようなイベントですね……（ため息）。

太田　尾形編集長は本当に恩人ですね。「お父さん」って呼ばせてもらってました。

中川　素晴らしいですね……。キャラクターに命を与えて、それがＤＶＤ作品になって、で永久に残って。時が経っても、マミちゃんも素晴らしい曲も輝き続ける。太田さんはそういうことって、想像してましたか？

太田　全然想像してなかったです。あぁ、今日は眠れないかもしれない。こんなに褒められてしまって（笑）。そんなに褒めても何も出ないわよ、なんて（笑）。

——ところで、太田さんはライブ活動を再開されていますが、今年もライブの予定があるんですよね？

太田　はい、12月に。あ、しょこたんも良かったら遊びに来ませんか？　一緒に「ＢＩＮ・ＫＡＮルージュ」歌います？

中川　ヒャー！　死んでしまう……（遠い目）。気持ちとしては、「貴子」って書いた法被を着て「マミちゃーん！」って叫びたいんですけれども（笑）。もう、ドファンですね（笑）。

——当時の太田さんのファンの方が、今でもライブにいらっしゃったりします？

太田　もう、たくさんいらっしゃいますね。

中川　そのファンの方のお子さんとかも、新たにマミちゃんを知って、コンサートにいらっしゃったりするんですか？

太田　お父さんが教え込んでるみたいです（笑）。みんな、しょこたんみたいな可愛い子になってくれるといいなぁ。

中川　私も将来は女の子を産んで、あわよくばマミと名づけたいし、義務教育として『クリィミーマミ』のDVDを見せるつもりで、今回のボックスも予約して買おうと思ってるんです。姉妹だったらマミと貴子にします！

太田　嬉しい！（笑）

しょこたん驚愕！「中川くんと太田くん」とは？

――太田さんは、中川さんのお父さんの中川勝彦さんとラジオで共演されたことがあるんですよね。

太田　はい（にっこり）。

中川　……えぇっ!?

太田　あれ、知らなかったんですか？

中川　知りませんでした……。パパめ、なんで言わなかったんだろう……。

太田　すごくやさしくて、お兄さんみたいに慕ってたんですよ。

中川　レギュラーだったんですか!?　番組名が「中川くんと太田くん」？　ズルイ！

――ズルくないです（笑）。太田さんは勝彦さんとの思い出はありますか？

太田　一緒にお仕事させていただいてるときは、楽しい思い出が多かったですね。私のことを「太田くん」って呼ぶんです。私は「お兄ちゃん」って。

中川　わわわ……。それはどれくらいの期間だったんですか？

太田　2年くらいですね。長く続いた理由は、あんまり番組に決まったコーナーを作らなかったからじゃないかなって思うんですよ。「今日ね、こういうことがあったの。お兄ちゃんどう思う？」って、ずっとこんな感じのしゃべりで。

中川　父がお世話になりました（笑）。

太田　ラジオが終わって、お兄ちゃんどうしたのかなぁ、って気にはなってたんですけど、こんな可愛いお子さんがいたなんて、全然知らなかったです。



写真提供：TBC

――そんな二人が、今ここでお会いしているわけですね。

太田　なんか不思議ですね。

中川　本当にビックリしました。お父さんは、もっと私に思い出を残してくれても良かったんじゃないかって思ってたんですけど、そんな素晴らしい記録を残していたなんて……。「父、グッジョブ！」と言いたいですね（笑）。

――では最後に、中川さんから太田さんに、太田さんから中川さんに、一言ずつお願いします。

中川　私は『クリィミーマミ』に出会ったおかげで芸能界に入ることができたと思ってます。落ち込んだりしたときも、マミちゃんのアニメを見たりとか歌を聴いたりして、こういうアイドルになりたいなっていう夢を持ち続けることができて、それで前向きになれたりもしました。すごく可愛い世界をいっぱい教えていただいたし、いつまでも私の中で輝き続けている永遠の憧れの世界なんです。それを今日はどうしても太田さんに伝えたかったんですけれども、興奮して気持ち悪くなっちゃって（笑）。

太田　ありがとうございます（笑）。私も、今

までいろんな方のモノマネをテレビで拝見させていただいたり、懐かしのアニメ特集で『クリィミーマミ』出てくるかなってドキドキしちゃうこともあったんですが、中川さんみたいなファンの方が今もいてくれるのは、正直なところ本当に信じられなくて。「え、私でいいんですか？」って、聞き返したくなっちゃう。でも、せっかくの機会なので、これからもずっと好きでいていただけたらなって思います。

――では最後に、太田さんから『クリィミーマミ』のＤＶＤを見るファンの方にメッセージをお願いします。

太田 『クリィミーマミ』は、世代を超えた作品だと思うんです。魔法で変身するアニメにはいろいろパターンが有ると思うんですけど、キャラクターだったりストーリーだったりがすんなり入っていけるっていうか、最初から最後まで飽きないなって思うんですね。だから、初めて『クリィミーマミ』を手に取る方も、ぜひマミを好きになっていただけたらなと思います。もちろん、昔からのファンの方も、引き続きよろしくお願いします。

中川 今日はありがとうございました！

太田 ライブ、来てくださいね。

中川 はい！



太田貴子、3年ぶりのライブコンサート決定！
TAKAKO OHTA SPECIAL LIVE 2007 "FOREVER"
懐かしのクリィミーマミの名曲が！　高橋研プロデュースのTAKAKO ROCKが！　NECアベニュー時代の名曲が蘇る！

日時：07年12月16日（日）
昼の部："CREAMY memory"（開場12時30分／開演13時00分）
夜の部："special TAKAKO"（開場17時30分／開演18時00分）
場所：新宿ルイードＫ４（東京都）

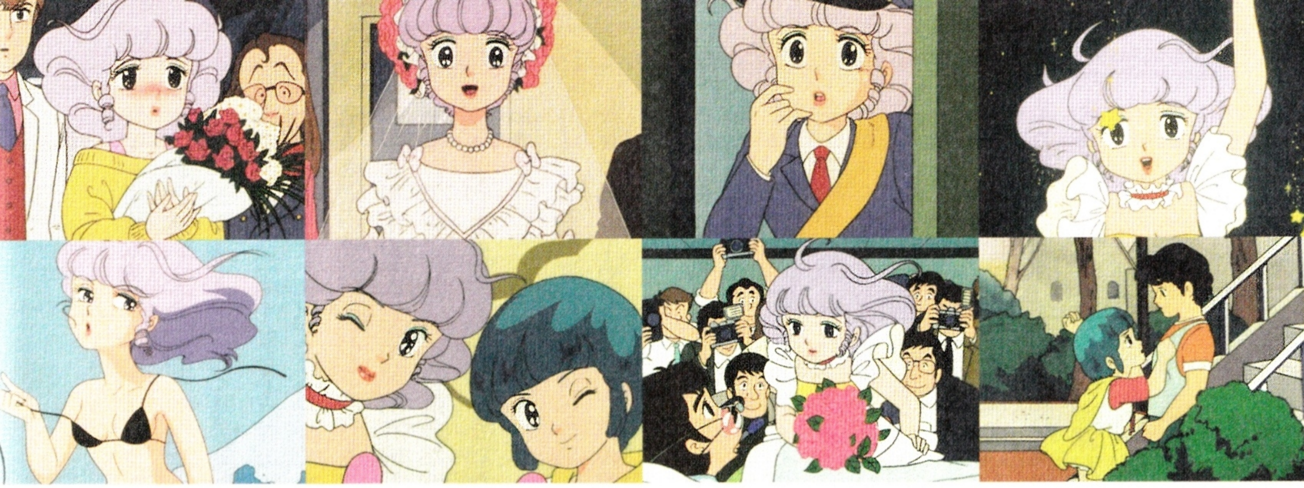
詳しい情報は公式ホームページをチェック！
http://www.o-takako.com　（チケットは公式ホームページのみでの販売となります）
お問い合わせ：info@o-takako.com

■CD Release
しょこたんの2ndシングル
「空色デイズ」（『天元突破グレンラガン』主題歌）
絶賛発売中！



価格：¥1,575（税込）
発売：ソニーレコード

グレンガラン仕様盤（CD+DVD+写真集）も発売中！　初回限定！



初恋の相手は俊夫！クリィミーマミは少女のバイブル

文／まつゆう

まつゆうの人生のバイブルは、『魔法の天使クリィミーマミ』☆

人格を形成する上で85％くらい（まつゆう調べ）はクリィミーマミ＆森沢優に影響を受けていると思う！

アニメはあまり見ないのでアニメオタクじゃないけど、マミに関してだけは自信を持ってオタクだといえる！　普段劇中の台詞を引用してしゃべったり、DVDもしょっちゅう見ています。

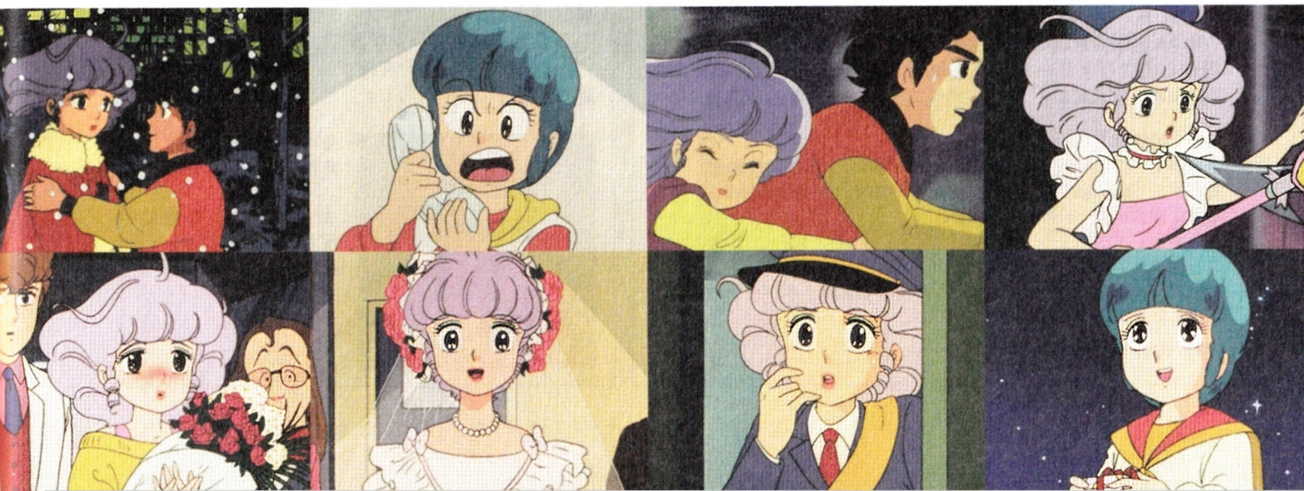
私はリアルタイムで見ていたので、小さな頃よく周りの人に「優ちゃんに似てるね」と言って頂いていました。たぶん、ショートヘア、おてんば、ポジティブなところと、本名が"ゆうこ"という名前なので"ゆうちゃん"というあだ名で呼ばれてたこともあるのかも。そんなこともあってか、自分もその気になっていて「小学校4年生になったら自分のところへもフェザースターの箱船がやってくる」と信じこんでいました。

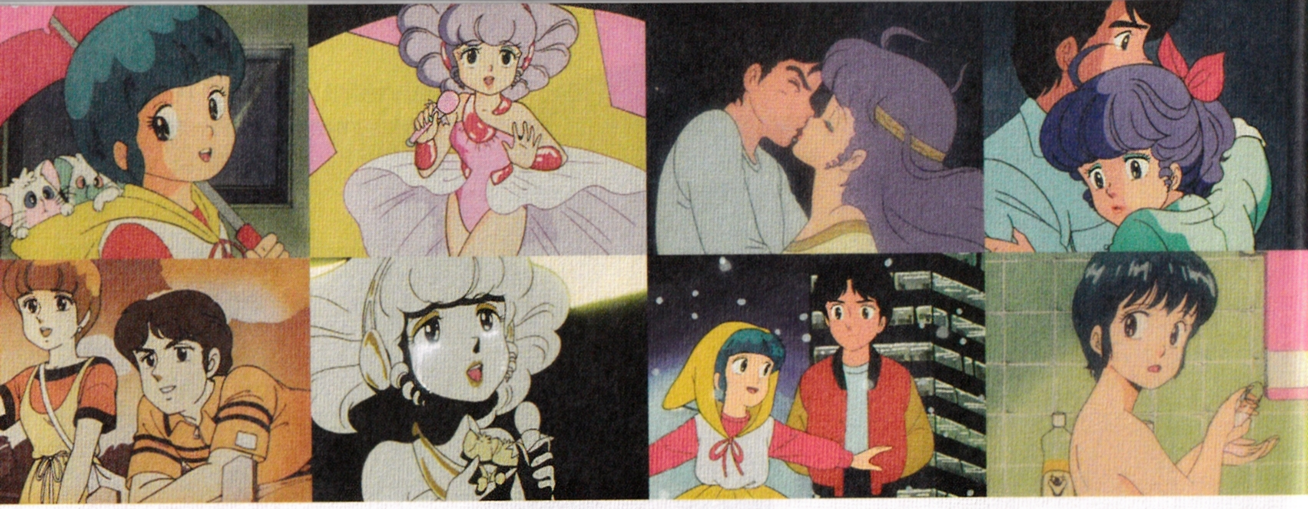
結局、私のもとへピノピノはやってきませんでしたが、気付いたら自分の中で何よりも特別なアニメになっていました。今、同世代の人たちとマミ話をするとみんな同じようなことを言っているので、マミが私たちの世代の中で今でも根強くアイドルだってことを実感します！

マミのいいところは、もちろん可愛い個性的なキャラクターたちにもありますが、やっぱりいちばん好きなのは何とも言えない独自で不思議な世界観。

フェザースターの説明に出てくる「最も近くにあって、最も遠いところ」ていう表現なんてホント独特で素敵。ストーリーにちょこちょこと練り込まれた「神話、伝説、妖精」などがきっとその世界観を彩っているのでしょうね♪　なかには聖典コーランからヒントを得たお話まであって奥が深過ぎます！（第15話「虹色の天使」）　BGMで使われている音楽も不思議なイメージのものが多く、お話を盛り上げる魅力のひとつ。

ということで、『クリィミーマミ』全52話中、まつゆうの好きなお話をピックアップ☆





まずはマミワールドを思いっきり放つ不思議系のお話を7つ！　第9話「真夏の妖精」、第13話「鏡のむこうのマミ」、第17話「時の眠る森」、第27話「フェザースターへ！」、第36話「銀河サーカス1984」、第37話「マリアンの瞳」、第43話「走れ優！カメよりも速く」。

そして、マミと優の恋のお話を5つ！　第21話「かわいい恋のパーティ」、第32話「二人だけのバレンタイン」、第38話「ときめきファンクラブ」、第46話「私のすてきなピアニスト」、第47話「マミのファーストキス」。私の初恋は優ちゃんと一緒で俊夫なのです。生まれて初めて見たラブストーリーを自分に置き換えて見てしまったのかもしれないですね。この辺はDVD-BOXを手に入れたら是非チェックしてほしい☆

また前半戦の佳境、第26話「バイバイ・ミラクル」と、最終回直前の第50話「マミがいなくなる…」は、単なるアニメの枠を飛び越えて登場人物の仕草や目線から人間臭さまで感じられてしまう。まるでドラマみたいで本当にグッとくる！　この2つのお話は演出・望月智充さん＆作画監督・後藤真砂子さん夫妻によるもので、私はこのおふたりが担当されたエピソードが好きだってことに大人になってから気付きました。後藤さんの描くキャラはすごく可愛くて大好き。

そして、マミの魅力の中でもとっても重要なのが〝マミと優〟の声優の太田貴子さん。マミと優の声は、彼女にしかできない！　可愛らしい鼻声は今でもみんなまねっこします。「としお?!」って（笑）。

太田さんが劇中でクリィミーマミとして歌っていた曲は名曲揃い！　最終回「ファイナルステージ」でのマミちゃんメドレーは最高過ぎて見るたび号泣します。

私にとってこれほどまでに影響を受けたアニメはマミ以外にはないし、今後も出てくることはないでしょう。クリィミーマミは永遠に不滅です☆



まつゆうコレクションより

■DVD Release
魔法の天使クリィミーマミ DVDメモリアルボックス
2007年7月27日発売



価格：¥63,000（税込）
収録：TVシリーズ全52話
特典映像：OVA「ロング・グッドバイ」（85年）、ミュージッククリップ「ラブリーセレナーデ」（85年）、ミュージッククリップ「カーテンコール」（86年）、OVA「永遠のワンスモア」（84年）、劇場公開作品「ミンキーモモVSクリィミーマミ劇場の大決戦」（85年）、ミュージッククリップ「Zutto Kitto Motto」（98年）
封入特典：企画満載ライナーノーツ（オールカラー16P）
初回限定生産
発売・販売：バンダイビジュアル

■Profile
まつゆう



Photo Ryo Miyashita

8月4日生まれ。15歳よりモデルとして活躍中。現在は女の子2人組アートユニットchelucyのリーダーとして、chelucy総合ディレクション、ウェブデザイン、カメラなどを担当。著書に『チェルシーのおしゃれ入門』（河出書房新社）。最新情報はまつゆうブログでチェック！
http://yaplog.jp/matsu-you/



「10倍返し」という言葉は今でも忘れられないです――

井上麻里奈 Interview







今号の表紙を飾った『天元突破グレンラガン』の看板娘、ヨーコ役など、現在レギュラー7本！　今まさに絶賛大躍進中、絶好調フィーバー状態の井上麻里奈さんを直撃！　ヨーコ＝10代の女の子の目から見た『グレンラガン』を語ってもらいました！

聞き手・文／前田久

——まず、井上さんから見た『天元突破グレンラガン』についての感想をお聞かせください。

井上　いわゆる最近のロボットアニメって、繊細な感じがするものが多いじゃないですか。実際、自分自身が観たり関わったりしてきたものもそういう作品が多かったので、今この時代に、わけがわからないくらい熱い「男」のロボットアニメをやっているというのはすごく新鮮で面白いです。もちろん繊細なロボットアニメもアリなんですけど（笑）。

——監督のドリルへのこだわりには驚きませんでした？

井上　「ドリルは男のロマン！」らしいですね。最初はやっぱりわからなかったです（笑）。「なんで!?」って思っていました。出てくるドリルを観ているうちに「カッコいい……かな？」って理解できた感じですね。

——共演の方々はいかがでした？

井上　「熱いっスよねー！」という感じで燃えたぎってらっしゃいました。そんな中で一人取り残される私、みたいな。でもそんな疎外感が作品中のヨーコの立ち位置っぽいので、それはそれでいいかな、なんて思ってましたね。

——井上さんから観て作中の男性キ

ャラクターの印象はどうですか？

井上　実際にいたらちょっと嫌かなって気はします（笑）。カミナなんか特に、実際にいたら「なんだこの熱い男は！　ちょっとは考えて行動しろよ！」って思うでしょうね。あの世界ではすごいカッコよくて魅力満載なんですけど、カミナって作品の中でも完全に正しいキャラクターとしては描かれていないですよね。5話では多少悪者っぽくも見えたりして。そこは、中島かずきさんや今石監督が細かく考えて「主人公たちが必ずしも正しくはない」ということを語りかけていらっしゃるんだと思うんです。演じている側としても、その描き方は凄く納得できますし、色々と気付かされることも多いです。

――ヨーコの印象はいかがですか？

井上　デザインは……はじめてみたときは「これは肩のヒモ切れるだろ」って思いましたね。

――揺れますしね～。

井上　戦ってたら確実に切れると思うんですけどね。あと、朝8時半に放送できるのかどうかちょっと不安を覚えました（笑）。私としては揺れてほしかったんですけど。ともあれ、ヨーコとしてはただ単に動きやすい格好がこれであったという、それだけのことなんでしょうけどね。

――性格的にはいかがです？

井上　性格的には、凄いまとも……というか人間らしいなと。破天荒なキャラクターぞろいの中で、凄く現実的で。それは多分、女の子だからという部分があるんでしょうね。楽しんでいるときにも、どこかでちゃんと冷静に「何バカやってんのよ！」とか「やっぱり男ってバカよね」って思える。10代半ばくらいの女の子って、特に同年代の男の子が子供に見えちゃうし、大人ぶりたい年頃でもあると思うんですよね。そういう現代の女の子にも通じる部分がそのまま描かれているので、演じるときは、普通の一人の女の子として捉えて、役に向き合っている部分が強いかな、と思います。

――なるほど。

井上　けど本当に表情豊かで、言葉での感情表現もしっかりして、過酷な状況の中で生き抜いていた女の子だからこその、多少大人びていたり大胆だったりする部分もあるし、ニアが登場したら普通の女の子らしい嫉妬をみせたりもする。女の子って、いきなり現れたものを素直に受け入れるのに男の子より時間がかかると思うんですけど、そういう女の子ならではの部分もすごく丁寧に描かれていて、すごく演じ甲斐がありますね。オンエアーでみると切な～い気持ちになっちゃいますけど。

――女の子といえば、ニアという対比的なヒロインの登場は、演技に影響を与えましたか？

井上　9話までは割と「何が何でも常にカミナを見ている」という感覚が強くて、それが失われてしまったあと、行き場のない思いをぶつける対象としてニアが現れた、という感じがあったので、その意味では大きかったと思います。ニアがカミナを殺してしまったわけではないけれど、やっぱりどこか許せない部分がある、という難しい心の葛藤も描かれましたし。9話以降のヨーコは、恋という感情を覚えたあとのヨーコなので、いろんな意味でより女の子らしさが増していると思うんですよね。私も脚本の描かれ方に負けないように、女の子らしい部分を強調して演じるようにしました。

――ここまでの回で特に印象に残っているシーンはありますか？

井上　ヨーコは見せ場ばかりなので悩むんですが、やっぱりカミナとのキスシーンかな。「10倍返し」という言葉はずっと忘れられないです。ヨーコって、カミナが死んでから、ちゃんとしっかり泣き喚くようなシーンが描かれてないので、私自身、今でもなかなかカミナという存在について吹っ切れていない部分があるんですよね。だからこそ、ニアが出てきてからのイライラは上手く演じられたんじゃないかなと思うんですけど。……「10倍返しする」って言っといて、一瞬で去られてもね。それはないですよね。

――本当にスピーディーな展開で驚きますよね。

井上　2クールものとは思えないくらいの情報量ですよ。1年放送できる密度ですよね。作品に描かれていない、みんなの日常的なシーンなんかももっと見てみたいです。

――そこはこの先に期待ですね。今後の本編の展開はどうなっていくのでしょう？

井上　17話から、全体を4部構成と考えたとき、3部にあたる部分が始まります。それまでの世界から7年後の、人間たちが地上に住めるようになった平和な世界で、もちろんみんな成長していて、ヨーコは20代前半……今の私と同じくらいの年になっています。中島さんや監督がおっしゃるには、『グレンラガン』の世界





では人間の寿命がだいたい50年なんだそうです。だから、20代になったヨーコは割とオトナの女という感じで描かれています。最初、ヨーコを演じるイメージは「『ルパン三世』の峰不二子、それも第一シーズンの」って監督と中島さんから言われてたんですけど、実はその指示がいまいちわからなかったんです。ちゃんとDVDで観たんですけど「10代半ばなのに不二子ちゃんって?」と。7年後になって、やっと「こういうことか!」って納得しました。

――作品内での位置にも変化が?

井上 そうですね。3部では大人の世界の難しい話も出てくるようになるんですけど、そんな中でヨーコはあまり大人の世界に踏み込まないところでアプローチをするんですね。かといって戦線離脱するわけでもない。その辺りの立ち位置が面白いと思います。

――他に井上さん的に注目ポイントはありますか?

井上 コスチュームの変化です! 3部ではヨーコの衣装が結構変わります。特にメガネがポイントですよ。あと、3部ではギミーとダリーに注目です。私、3部ではギミー萌えですから(笑)。

――井上さんご自身の話もお伺いします。今年はレギュラー本数でみると大躍進の年ですよね。これは大学卒業が関係されて……。

井上 まったく関係ないです(キッパリ)。

――そ、そうですか。

井上 実を言うと大学は3年の時点で単位は取り終わってまして、去年は全然行ってなかったんですよ。だから、関係あるなら去年から増えてないとおかしいんです(笑)。たまたま、ありがたいことに、今年になってからいいご縁をたくさんいただけた、ということなんです。

――なるほど。演じられる役には大変幅がありますが、持ち役だと思われている役どころはありますか?

井上 そうですね……男の子役では、心優しい少年役はやりやすいと思います。最近だと、『キスダム KISSDUM -ENGAGE planet-』の桐井冬音はやりやすかったですね。女の子役では、ヨーコみたいな役は自分にわりと近くて、掴みやすい役だと思います。

――今後演じてみたい役はありますか?

井上 悪役です。『地球へ…』でセキ・レイ・シロエという印象深い憎まれ役がやれたんですけど、シロエは事情のあるキャラで、最後はちょっと可哀想な感じで去っていったので、最後までひたすら嫌な感じの悪役をやってみたいですね。できれば女の子役で、ヒロインをいじめるような性格悪い役をやりたいです。捨て台詞を言いたいんですよ。去り際に「覚えてろよ~!」みたいな。

――ちょっと意外ですね(笑)。

井上 そうですか!? でも王道ヒロインもやったし、少年役もやったし、そろそろ挑戦してみたいです。性格悪い役は演じていて楽しいですから。「普段こんなこと言わないよ」と思うようなことを言えたりして。今演じているキャラだと『ハヤテのごとく!』の橘ワタルくんがすごい口が悪くて、演じていて楽しくてしょうがないです(笑)。

――今後の歌手活動はいかがでしょう。ヨーコのキャラクターソングが近々出ますけれど、作品から離れた音楽活動を本格化させようという話はないんでしょうか? 中田ヤスタ



力さんとのタッグをはじめ、本当に素晴らしい楽曲が多いですが。

井上　**中田さんの曲は、出来上がったものを聴いて「これ、ホントに私が歌ってるの？」と思うくらいすごかったので、また機会があったらご一緒にやらせていただけたらな、と。もともと歌うことは好きですし。でも、自分の中でやりたいことの中心はお芝居、声優というお仕事なんです。わたしは二兎を追えるほどに器用でもないと思うので、声優業での足場を自分が納得いくところまで築けないうちは、積極的に歌手活動をしようとは思っていません。あくまで機会があれば、ですね。**

——そうですか……残念ですが、しょうがないですね。いやしかし、失礼な言い方ですが、本当にしっかりされてますよね。

井上　**ああっ！　いけない！　またこんな印象が！**

——しっかり者キャラはダメですか？　噂だとツンデレになりたいとか。

井上　**割と親しくなるとツンデレなんですけど、公的な場面では出さないように抑えておこうかと思ってるんですよ（笑）。**

——そうおっしゃらず、次の機会には是非ツンデレキャラでインタビューに登場してください。

井上　**適当に書きなさいよ！　そんなに誉めたって何も出ないんだからねっ！　みたいな感じですか（笑）。**

——最高です（笑）。それでは本日はありがとうございました！

■Profile

いのうえ・まりな

1月20日生まれ。04年、ＯＶＡ『コゼットの肖像』コゼット役でデビュー。主な出演作は『月面兎兵器ミーナ』佃美奈・月城ミーナ役、『地球へ』せセキ・レイ・シロエ役、『魔法少女リリカルなのはStrikeS』エリオ・モンディアル役、『ハヤテのごとく！』橘ワタル役、『キスダム』桐井冬音役他。7月からは『さよなら絶望先生』『バッカーノ！』など話題作への出演が決定してます。

筆者紹介

石田敦子／いしだ・あつこ
8月9日生まれ。広島県福山市出身。漫画家・アニメーター。現在、『アニメがお仕事!』『魔法少年マジョーリアン』『わがまま戦隊ブルームハート』を連載中。

宇佐美渉／うさみ・わたる
11月14日生まれ。山口県出身。漫画家。『コンプエース』（角川書店）と『チャンピオンREDいちご』（秋田書店）で、男性向け萌え漫画っぽいものを連載中。

尾崎一男／おざき・かずお
67年生まれ。『オトナアニメ』初参加の映画ライター。とはいえここんとこ『Genius Party』のプログラム原稿や全監督インタビュー、ブラッド・バードや曽利文彦監督インタビューなど、かなりアニメ寄りな仕事が多かったりしますが。

かかし朝浩／かかし・あさひろ
74年生まれ。秋田県大館市出身。漫画家。『コミックガム』（ワニブックス）連載『暴れん坊少納言』の単行本が近日発売予定。

加野瀬未友／かのせみとも
70年生まれ。『カラフルPUREGIRL』の編集長を経て、現在フリーで活動中。オタク文化考察家を名乗るものの、最近の肩書きはブロガーが多い。

ギンティ小林／ぎんてぃ・こばやし
71年生まれ。男の墓場プロダクション所属。『映画秘宝』にて執筆、編集。著書『新耳袋殴り込み』（小社刊）が7月発売!

神坂ヒロシ／こうさか・ひろし
某誌編集部&男の墓場プロダクション所属のレスキューライター……だが、今回は危うく自分が溺れかけました。

更科修一郎／さらしな・しゅういちろう
75年生まれ。評論家・フリー編集者。現代文化の分析・評論などを幅広く手がけるが、オタク文化評論家という世評には内心、忸怩たるものが。

多根清史／たね・きよし
67年生まれ。版型がよく似てる某誌で『仮面ライダー電王』特集の原稿をいっぱい書きました。いまはトクサツですよ!

てらさわホーク／てらさわ・ほーく
74年生まれ。ヤケクソ文筆業。『映画秘宝』『スパイダーマン・インサイダー』などでも執筆。

前田久（まえだ・ひさし）
82年生まれ。ライトノベル・アニメ・アニソン系ライター。通称「前Q」。
mail：mae-9@m3.dion.ne.jp blog：http://d.hatena.ne.jp/mae-9/

洋泉社MOOK

オトナアニメ Vol.5

2007年8月10日発行

【発行人】
石井慎二

【編集人】
大矢雅則

【編集】
林信行
梅田勝司（アールイー）
大久保一光（バッドテイスト）
小沢涼子

多根清史
更科修一郎

【協力】
酒井俊治

【デザイン】
Re-cre Design Works

【ＤＴＰ】
神村達也
松崎憲晃

【お手伝い】
奈良夏子
和智永妙

【発行所】
株式会社洋泉社
〒101-0054
千代田区神田錦町1-7　錦町一丁目ビル２Ｆ
http://www.yosensha.co.jp/
代表：03-5259-0251　編集直通：03-5259-0482
郵便振替　00190-2-142410　（株）洋泉社

【印刷・製本所】
サンケイ総合印刷株式会社

※文中一部敬称略

郵便はがき

恐縮ですが切手を貼ってお出しください

101-0054

東京都千代田区神田錦町1-7

洋泉社

『オトナアニメ』編集部 行

キリトリ線

郵便番号 □□□-□□□□		
◎読みにくい地名・お名前には必ずふりがなをおふりください		
フリガナ ご住所		
フリガナ お名前	年齢	性別
◎ご購読雑誌名	◎ご職業	
◎お買上げ書店名		
◎編集部へのお言葉＆要望		

『オトナアニメ』読者アンケート

このたびは『オトナアニメ　Vol.5』をお買い上げいただきましてありがとうございました。お手数ですが、簡単なアンケートにご協力ください（いずれも複数回答可）。

◎どの記事を目的に今号を購入されましたか。

◎今号を読んで面白かった記事を教えてください。

◎あなたが今見ている、あるいはお好きなアニメを教えてください。

◎今号を読んでつまらなかった記事を教えてください。

◎これから放映がはじまるアニメで注目しているものを教えてください。

◎本誌について、ご感想、ご希望をお書きください。

ご協力ありがとうございました。お答えいただいた内容は、アンケート情報収集以外の目的には使用いたしません。

キリトリ線



エヴァンゲリヲン新劇場版：序
シンジ「……僕に守る価値なんてないよ」
第4の使徒
A.T.FIELD
国際連合直属非公開組織　特務機関ネルフ
課長　葛城ミサト2佐
マルドゥックの報告書
第3の少年　碇シンジ
人造人間エヴァンゲリオン　試験初号機
EVANGELION TEST TYPE-01
技術局1課　E計画担当責任者　赤木リツコ博士
L-01型相互交換式コアユニット
赤い十字の光柱
人類補完計画　第27次中間報告書
セカンド・インパクト
使徒迎撃専用要塞都市　第3新東京市
ヤマアラシのジレンマ
アンビリカル・ケーブル
第4の少女　綾波レイ
汎用人型決戦兵器　人造人間エヴァンゲリオン　試作零号機
戦略自衛隊技術研究本部　大出力型第2次試作自走460mm陽電子砲
エヴァンゲリオン専用単独防御兵装　ENCHANTED SHIELD OF VIRTUE
二子山第2要塞増設計画
死海文書外典
愛と絆
夢と希望
孤独と幸福
ミサト「私も、初号機パイロットを信じます」
EVANGELION:1.0
YOU ARE (NOT) ALONE.
2007年
9月1日公開
主・キャラクターデザイン／貞本義行　主・メカニックデザイン／山下いくと　新作・画コンテ／樋口真嗣、京田知己　演出／原口浩　総作画監督／鈴木俊二　美術監督／加藤浩
編集／奥田浩史　音楽／鷺巣詩郎　制作／スタジオカラー　共同配給／クロックワークス、カラー　配給協力・宣伝／日活　製作／カラー　evangelion.co.jp



洋泉社ＭＯＯＫ
オトナアニメ Vol.5

2007年8月10日発行
発行所：（株）洋泉社
〒101-0054　千代田区神田錦町1-7　錦町一丁目ビル２Ｆ
編集／03-5259-0482　営業／03-5259-0251

Ⓗ2008年6月
雑誌69043-48
定価1000円 本体952円

ISBN978-4-86248-167-2
C9476 ¥952E

9784862481672
1929476009524